Konkurs! • **Instrukcja Army Men**

PRAWDZIWA STRATEGIA W NOWYM WYDANIU
BATTLE ISLE
THE ANDOSIA WAR

CD-ACTION
Nr 03/2001 (37)
Marzec
2001
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

- TR: Chronicles
- The Road to Eldorado
- Giants: Citizen Kabuto
- Baldur's Gate II cz. 4
- Project IGI
- Evil Islands
- Kącik RPG
- Kącik RTS
- Tipsy
- Lista premier

Cena: 4,50 zł
W tym VAT 7%

Instrukcja ARMY MEN

Solucje

Evil Islands
Project IGI
The Road to Eldorado
Giants: Citizen Kabuto
Tomb Raider: Chronicles
Baldur's Gate II cz. ostatnia

Tipsy

Kąciki

RPG, RTS

Konkurs

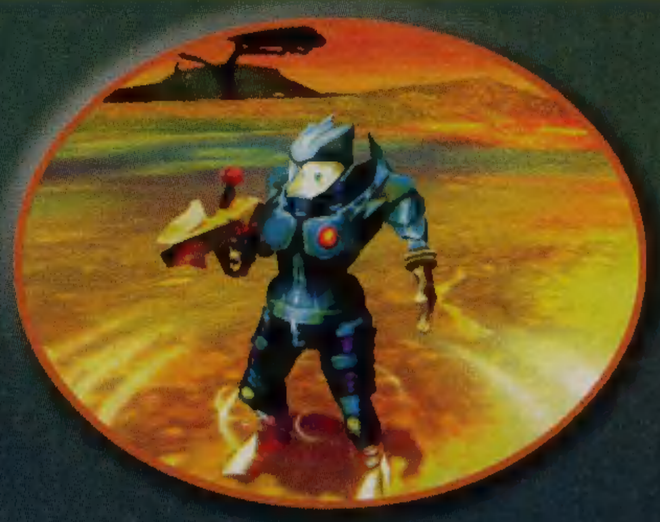
Lista premier

Giants: Citizen Kabuto
Połączenie strategii ze strzelanką, okraszone wspaniałym humorem - w to po prostu trzeba zagrać! A co zrobić, by nie stracić nerwów? Mieć ten opis pod ręką!

Evil Islands
Masz problemy z Zakiem? Jakiś wróg dał ci popalić? Quest wydaje się nie do przejścia? Oto koniec twych kłopotów - solucja co się zowie!

future network poland
Media with passion
Nr 37 • MARZEC 2001
4,50 ZŁ (w tym 7% VAT)
9 771429 964013 03

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY !



TRZY RASY

JEDNA WYSPA

WIELKI KONFLIKT

GIANTS

OBYWATEL KABUTO

Obejmij dowództwo nad Mekami i użyj ich niszczycielskiej broni by zlikwidować innych mieszkańców wyspy.

Jako Kabuto niszcz, demoluj lub... pożeraj wszystko co stanie na Twojej drodze.

Pokieruj Władczyniami Mórz i zniszcz swoich wrogów za pomocą żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

PLANET MOON STUDIOS

Interplay

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: *http://www.gry.wp.pl/*

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Planet Moon oraz logo Planet Moon są zarejestrowanymi znakami handlowymi Planet Moon Studios. Giants, Giants: Obywatel Kabuto, Interplay, logo Interplay, hasło "By Gamers, For Gamers", Digital Mayhem oraz logo Digital Mayhem są zarejestrowanymi znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszelkie inne znaki towarowe sązastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

PREMIERA 7 MARCA

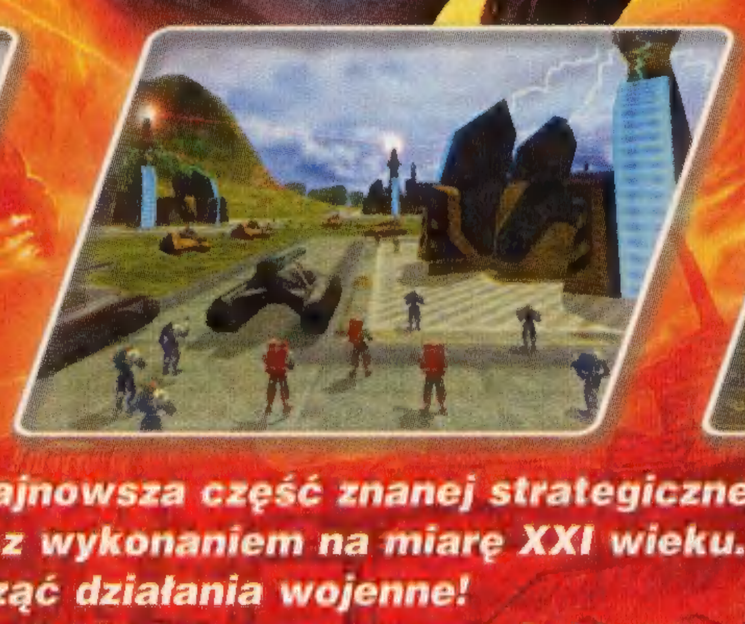
BATTLE ISLE®

THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA
W FANTASTYCZNEJ OPRAWIE!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99.90
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.

W pudełku z grą BATTLE ISLE 4 znajdziesz GRATIS doskonałą strategię turową, której akcja osadzona jest również w świecie sagi Battle Isle, pt:

INCUBATION

w polskiej wersji językowej!

Blue Byte

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

SPIS TREŚCI

Instrukcja

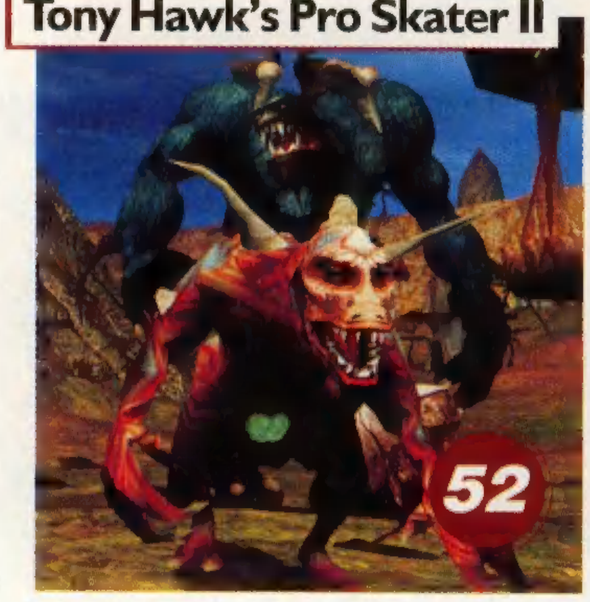
Army Men 05-08

Solucje

Project IGI 08-12
Tomb Raider: Chronicles 13-24
Evil Islands 25-32
Droga do Eldorado 33-34
Giants: Citizen Kabuto 35-44
Baldur's Gate II cz. 4 45-54

Poradniki

Gospoda - kącik RPG 55-56
Lista premier 56
Sztab - kącik RTS 57-60
Tipsy 62-63



W marcu jak...

...jak w garncu. Przysłowie to odnosi się wprawdzie do pogody, ale oddaje ono również obecny stan Redakcji. Numer obecny jest bowiem ostatnim utrzymanym w starej szacie graficznej i ze starym układem działów. Nie mogę wprawdzie w chwili obecnej zdradzić wszystkich szczegółów, ale zapewniam Was, drodzy czytelnicy, że jest na co czekać! Jednak bez obaw - nie będzie to totalna rewolucja i nadal będziemy pismem skierowanym do "praktyków", zaś największym działem w dalszym ciągu pozostaną solucje i poradniki. Gdzie zatem zmiany? Otóż przybędzie nam jeszcze jeden kącik tematyczny, ale zmianą największą będzie zupełnie nowy dział o... ale to już tajemnica. Choć może nie dla wszystkich, Tim bowiem już ją zna - ale w końcu ktoś go musi opracować. Zanim jednak efekty jego wytężonej pracy dane wam będzie na własne oczy zobaczyć, zapraszam do numeru obecnego. Solucje, kąciki, konkursy, tipsy i instrukcja - wszystko to czeka tylko na przeczytanie. Zapraszam Was także na naszą stronę w Internecie (dla przypomnienia: www.actionplus.pl), gdzie już w chwili obecnej znajdziecie całą naszą kolekcję tipsów, a także do lektury listy zwycięzców z numeru styczniowego, opublikowanej w Sztabie WWeteranów - a nóż uśmiechnęło się do was szczęście w losowaniu?

Naczelny

PS. W Sztabie WWeteranów znajdziecie również ustawienia szachownicy do zadania opublikowanego w poprzednim numerze Action Plusa - szachownica po wydrukowaniu okazała się bowiem mało czytelna... Cóż, czasami nawet Tim popełnia błędy...

PS2. ... podczas poprawiania wpadek Naczelnego ;) (Tim)

Action PLUS®

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 37
Marzec 2001

REDAKCJA

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (071) 342 18 41, 342 03 16

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewwski
aleksander.olszewski@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta Iwona Kresak, Katarzyna Kondrat

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437071 w. 338
artur.kolasa@futurenetwork.com.pl

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w.104
tel. komórkowy (0) 502 206 383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w. 121
tel. komórkowy (0) 603873963
e-mail: kamil.linder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. (071)3412083, 3421841, 3420316 w 109
tel. komórkowy (0) 502 979 002
e-mail: rafal.gromnicki@futurenetwork.com.pl

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP Z O.O.
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości ani częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani redukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future network poland
Media with passion

producent: 3DO
platforma: PC

Army Men

INSTALACJA

Włóż płytę z grą do napędu CD-ROM. Automatycznie uruchomi się program, w którym należy wybrać opcję Install. Jeśli po włożeniu płyty nic się nie stanie, wybierz Uruchom z menu Start na pasku zadań i wpisz D:\Setup.exe (gdzie D: oznacza literę, pod którą masz podpięty CD-ROM). Ewentualnie kliknij dwukrotnie ikonę Mój Komputer, która znajduje się na pulpicie, następnie kliknij dwukrotnie ikonę CD-ROM Army Men (D:) (gdzie D: oznacza literę, pod którą masz podpięty CD-ROM), a następnie kliknij Install.

Wszystkie te operacje prowadzą do uruchomienia programu instalatora, gdzie trzeba jeszcze kilka razy kliknąć przyciski: na pierwszym ekranie kliknij Next, na drugim, po zapoznaniu się z treścią licencji, kliknij Yes. Następnie wybierz katalog, do którego ma się zainstalować gra. Domyślnie jest to folder na dysku C. Jeśli chcesz to zmienić, kliknij przycisk Browse i wpisz nową ścieżkę docelową. Następnie klikając jeden z przycisków, zdecyduj, jak dużo miejsca na dysku twardym ma zajmować gra. Im wyższa liczba przy przycisku, tym dłużej potrwa instalacja, ale gra będzie odczytywała się krócej. Na koniec kliknij Yes.

MENUSY

• Autostart
Pojawia się po włożeniu płyty z grą do napędu.

• Install
Powoduje uruchomienie instalatora gry.

• Play
Uruchamia grę.

• Exit
Powoduje wyjście z menu.

Menu Gry

Pojawia się po uruchomieniu gry.

• Boot Camp
Zanim wyruszysz na pierwszą misję, należałoby trochę potrenować właśnie za pomocą tej opcji.

• One Player
Przenosi cię do menu dla jednego gracza (One Player Menu).

• Multi-Player
Przenosi cię do menu rozgrywek sieciowych (Multi-Player Menu).

• Options
Przenosi cię do menu opcji (Options Menu).

Menu dla jednego gracza (One Player Menu)

W lewym górnym rogu tego menu wyświetlana jest nazwa aktualnego gracza.

• New Player
Tworzy nowego gracza i przenosi cię do menu wyboru kampanii.

• Delete
Usuwa aktualnie wybranego gracza.

• Back
Powrót do głównego menu gry.

• Next
Przenosi cię do menu wyboru kampanii.

Menu dla rozgrywek sieciowych (Multi-Player Menu)

Tutaj wybierasz rodzaj połączenia, z którego będziesz korzystać. Decydujesz, czy tworzysz nową grę, czy przyłączasz się do istniejącej, a także nazywasz swojego bohatera.

• Connection Type
Zanim rozpoczniesz grę sieciową, musisz wybrać rodzaj połączenia. Wybierz jedno z dostępnych.

• Back
Cofa cię do poprzedniego menu.

• Next
Przenosi cię do następnego menu, a w rezultacie do menu, w którym ustalisz parametry rozgrywki.

• Cancel
Powrót do głównego menu gry.

Opcje (Options Menu)

• Controls
Za pomocą tej opcji ustalisz własną konfigurację klawiatury, joysticka lub gamepada.

• Audio
Tutaj zmienisz ustawienia dotyczące odtwarzania dźwięków, czyli głośność muzyki, efektów itp.

ROZPOCZYNANIE GRY

• Obóz treningowy (Boot Camp)
Aby zapoznać się ze sterowaniem grą, polecamy skorzystanie z opcji treningu kryjącej się pod nazwą Boot Camp. Oczywiście nie jest to konieczne, ale bardzo wskazane.

Kliknij opcję Boot Camp w głównym menu, aby rozpocząć misję treningową. Zostaniesz przeniesiony na poligon i otrzymasz pierwsze instrukcje. Cały trening składa się z dwunastu zadań, dzięki którym nauczysz się kierować ruchami bohatera, używać broni, pojazdów, wydawać rozkazy i wzywać wsparcie powietrzne. Treść zadań poznasz, podchodząc do rozmieszczonych na poligonie tablic.

Możesz trenować, jak długo tylko chcesz. Aby skończyć, wciśnij Esc, a następnie kliknij End Boot Camp.

• Rozgrywka dla jednego gracza
1. Kliknij One Player w menu głównym celem wywołania opcji rozgrywki dla jednego gracza. Jeśli grasz po raz pierwszy, kliknij jedną z czterech pozycji opisanych w New Player, wpisz tam swoje imię i wciśnij Enter. Aby usunąć gracza i zapisany stan gry, wybierz gracza i kliknij opcję Delete.

2. Po wyborze gracza kliknij Next, co pozwoli ci przejść do ekranu wyboru kampanii. Zaznacz ją. To zdecyduje, w której chcesz wziąć udział, aby przejść

dalej. Jeśli to twoja pierwsza gra, dostępna będzie tylko jedna kampania, reszta stanie się aktywna dopiero wtedy, gdy przejdziesz misje zawarte w pierwszej kampanii.

3. Kampanie zostały podzielone na cztery scenariusze składające się z dwóch lub trzech misji każda. Wybierz misję, którą chcesz rozegrać, a następnie kliknij Next. Podobnie jak przy wyborze kampanii, nie wszystkie misje są dostępne od razu.

4. Poczekaj, aż program dogra dane, i naciśnij Enter.

• Rozgrywka sieciowa (Multi-Player Game)
W Army Men dostępne są cztery typy połączenia wykorzystywane w rozgrywce sieciowej: modem, serial, TCP/IP, IPX.

Aby rozpocząć grę z użyciem protokołu IPX, musisz być podłączony przez Windows do sieci IPX lub zgodnej z nią. Dodatkowo, niezbędne jest znalezienie co najmniej jednego innego gracza, który weźmie udział w zabawie. Osoba tworząca grę (host) musi posiadać płytę w napędzie, gracze przyłączający się nie mają takiego obowiązku. Muszą jednak wcześniej zainstalować grę w swoich komputerach. Gdy dołączasz się jako drugi zawodnik i komputer zażąda włożenia płyty, po prostu wciśnij Ignore.

W czasie gry z użyciem protokołu TCP/IP musisz być podłączony do Internetu. Jeśli jesteś osobą tworzącą grę, musisz znać swój adres IP, aby podać go graczom, którzy chcą się dołączyć. Pamiętaj, że przed utworzeniem gry powinieneś podłączyć się do Sieci. Następnie wykonaj poniższe czynności, aby poznać swój adres IP:

1. W menu Start kliknij Uruchom.
2. Wpisz polecenie winipcfg lub c:\windows\winipcfg
3. Kliknij OK i odczytaj adres.

W celu prowadzenia gry z użyciem modemu obaj gracze muszą posiadać modem zgodny z Windows 95/98. Osoba tworząca grę musi się upewnić, że przeciwnik zna jej numer telefonu, pod który podpięty jest modem. Jako gość wybierz połączenie modemowe i w okienku, które się pojawi, wpisz numer telefonu tworzącego grę. Po chwili połączenie zostanie nawiązane, a wy będziecie mogli się bawić.

Granie przez złącze serial wymaga zainstalowania takiego samego złącza w systemie i połączenia dwóch komputerów przewodem. Każdy gracz powinien wiedzieć, na którym porcie zainstalował kabel. To jedyne informacje wymagane do rozpoczęcia gry.

TRYBY ROZGRYWKI

Army Men oferuje dwa tryby rozgrywki sieciowej: pierwszy: Capture the Flag, polega na zdobyciu flagi przeciwnika i przyniesieniu jej do własnej bazy. Za tę operację otrzymujemy punkty, a flaga wraca na swoje miejsce, drugi tryb: Blitz, polega na jak najszybszym zabiciu tylu przeciwników, ilu zostało wskazanych w menu rozgrywki. Jeśli podczas gry w sieci twój bohater zginie, natychmiast powróci na nowo - w trybie CTF w pobliżu flagi, a w trybie Blitz w losowym miejscu na mapie.

Aby zdobyć więcej informacji o grze przez Internet, wejdź na stronę: htpp://www.armymen.com.

EKRAN GRY

1. Sarge
To twój bohater, poznasz go bez problemu po trzech paskach symbolizujących rangę sierżanta.

2. Radio
Tutaj pojawiają się komunikaty od członków twojej drużyny, a także od wywiadu. Znajdziesz więc tu rzeczy istotne dla przebiegu misji. Niestety, nie odbiera UKF-u.

3. Mapa strategiczna
Pomniejszona mapa obszaru kampanii. Obszar, który widzisz w tej chwili na ekranie, jest zaznaczony na mapie jako biały prostokąt, a siły należące do twojej armii zaznaczane są jako punkty w twoim kolorze.

4. Zasobnik z bronią
Tutaj widać, jaką broń i ewentualne wyposażenie dźwiga nasza postać. Broń aktualnie używana jest zaznaczona zielonym prostokątem. Po strzale obramowanie zmienia kolor na czerwony i zanim strzelisz następny raz, musisz poczekać, aż obramowanie zmieni się ponownie na zielone. W polu obok wizerunku broni pokazana jest aktualna ilość amunicji do niej.

5. Poziom zdrowia
Tutaj pokazany jest stan zdrowia naszego bohatera. Jeśli pasek jest pełny, to Sarge jest zupełnie zdrowy. Gdy traci zdrowie, pasek powoli staje się coraz krótszy, a gdy zniknie, Sarge umiera i musisz ponawiać wykonywaną misję.

6. Pojazd
Dzięki pojazdom, które spotkasz na polu walki, dojedziesz tam, gdzie będziesz chciał. W niektórych pojazdach znajduje się tylko nasz bohater, a w innych mieści się cały oddział.

7. Wsparcie powietrzne
Tu pokazane są trzy opcje dotyczące wsparcia powietrznego - zrzut spadochroniarzy, bombardowanie oraz zwiad powietrzny. Poza tym, czy są dostępne i jak często możemy z nich skorzystać.

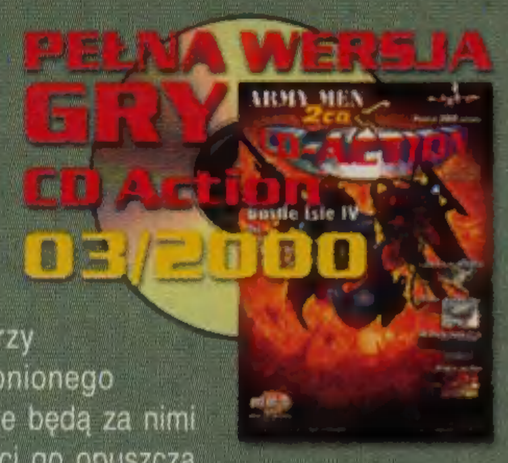
8. Kursor
Wskaźnik, który, jak sama nazwa wskazuje, służy do wskazywania. Niezbędny w wielu przypadkach.

9. Członek oddziału
Żołnierze pod komendą naszego bohatera są oznaczeni pojedynczym paskiem szeregowca. Wykonują rozkazy Sarge'a bez mrugnięcia okiem.

SKRÓTY KLAWIATUROWE

Skrót NUM oznacza klawisz na klawiaturze numerycznej

• Kontrolowanie bohatera	
(stojąc)	
Biegnij naprzód	NUM 8
Idź naprzód	NUM 8 + [Shift]
Idź w tył	NUM 2
Obróć się w prawo	NUM 6
Obróć się w lewo	NUM 4
Klęknij	NUM 5
Połóż się	2 x NUM 5
Przetocz się w prawo	NUM 9
Przetocz się w lewo	NUM 7
Rzuć się na ziemię	NUM /
Upuść przedmiot	D lub F8
Zmiana jednostek	TAB
Tryb skrolowania mapy	ENTER
(klęcząc)	
Wstań	NUM 8
Połóż się	NUM 5
Obróć się w prawo	NUM 6
Obróć się w lewo	NUM 4
Przetocz się w prawo	NUM 9
Przetocz się w lewo	NUM 7
(leżąc)	
Przetocz się w prawo	NUM 9
Przetocz się w lewo	NUM 7



Wstań	2 x NUM 8
Klęknij	NUM 8

• Broń

Wybierz pierwszą broń	1
Wybierz drugą broń	2
Wybierz trzecią broń	3
Obracanie się i celowanie	NUM 4 i NUM 6
Strzelaj	Spacja
Wyrzuć broń	F8 lub D

• Dowodzenie oddziałem

Za mną	F1
Atak	F2
Obrona	F3
Natychmiastowy atak	F9
Natychmiastowa obrona	F10

• Wsparcie z powietrza

Bombardowanie	F5
Zrzut spadochroniarzy	F6
Zwiad powietrzny	F7

• Kierowanie pojazdami

Wejście/Wyjście z pojazdu	F4 lub E
Naprzód	NUM 8
Naprzód połową prędkości	NUM 8 + [Shift]
Wstecz	NUM 2
Wstecz połową prędkości	NUM 2 + Shift
Zakręt w lewo	NUM 4
Zakręt w prawo	NUM 6
Obrót wieżyczki w prawo	X
Obrót wieżyczki w lewo	Z
Strzelanie	Spacja

• Inne

Pauza	ESC
Powtórzenie celów misji	F11
Mapa	F12

KAMPANIE, MISJE, SCENARIUSZE

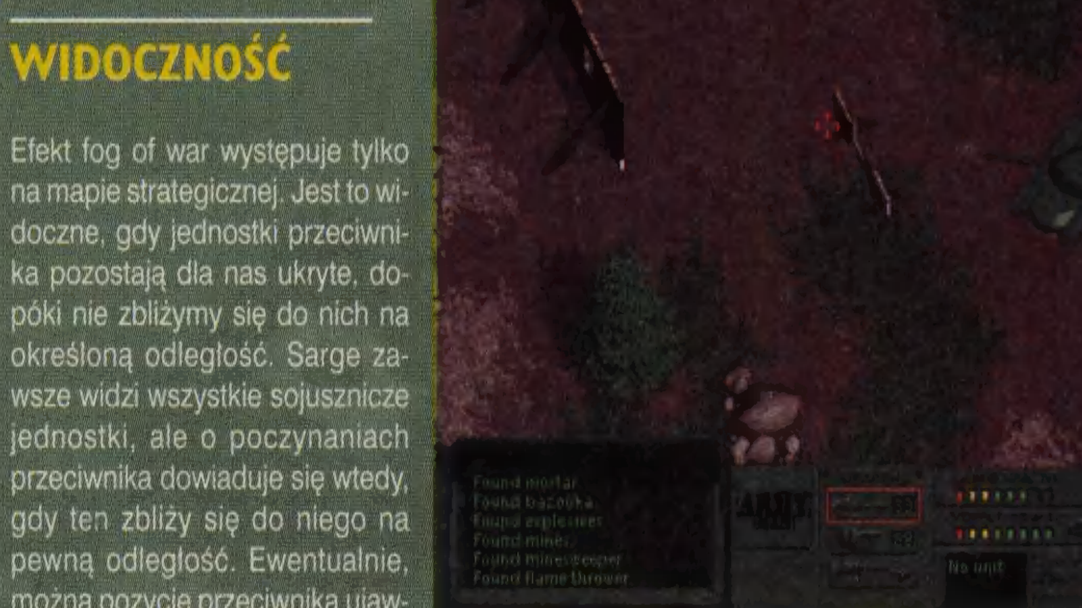
• Scenariusze i misje
W grze zawarte są trzy kampanie nazwane Desert, Alpine i Bayou. Każda z nich podzielona jest na cztery scenariusze, które z kolei składają się z dwóch lub trzech misji. Grając pierwszy raz, zaczniesz od pierwszej misji, pierwszego scenariusza kampanii Desert.

• Mapa strategiczna
W prawym dolnym rogu ekranu gry znajduje się mapa strategiczna pokazująca cały obszar, na którym rozgry-

wa się scenariusz. Pozycja widocznego aktualnie ekranu jest zaznaczona na mapie strategicznej białym prostokątem. Aby obejrzeć jakiś obszar, wystarczy wybrać go na mapie i kliknąć.

• Sukces misji
Misję kończysz sukcesem, gdy wypełnisz wszystkie zadania, które zostały ci przedstawione na początku. W celu wyświetlenia listy zadań, w dowolnym momencie wciśnij F12. Gdy wypełnisz wszystkie zadania, zaznacz Continue na dole ekranu, aby przejść do następnej misji.

• Niepowodzenie misji
Misja może się zakończyć niepowodzeniem z różnych powodów. Na przykład, jeśli nie wykonasz zadań w określonym czasie lub jeśli nie powstrzymasz przeciwnika przed wypełnieniem jego zadań lub też pozwolisz swojemu bohaterowi zginąć - wtedy misja od razu kończy się niepowodzeniem. Wówczas możesz rozpocząć misję od nowa, klikając yes, lub wrócić do głównego menu gry, klikając no.



WIDOCZNOŚĆ

Efekt fog of war występuje tylko na mapie strategicznej. Jest to widoczne, gdy jednostki przeciwnika pozostają dla nas ukryte, dopóki nie zbliżymy się do nich na określoną odległość. Sarge zawsze widzi wszystkie sojusznicze jednostki, ale o poczynaniach przeciwnika dowiaduje się wtedy, gdy ten zbliży się do niego na pewną odległość. Ewentualnie, można pozycje przeciwnika ujawnić za pomocą zwiadu lotniczego. Ważny jest fakt, że Sarge widzi na większą odległość niż inni żołnierze w grze. Pozwala to szybciej wykryć przeciwnika i zaplanować skuteczną akcję.

DOWODZENIE

Podczas walki Sarge może mieć pod swoimi rozkazami więcej niż jedną jednostkę, ale rozkazy wydaje jednej z nich. Aby przełączać się między jednostkami, należy użyć klawisza TAB. Oznaczenie aktualnie wybranej jednostki pojawi się na ekranie. Poniżej zamieszczamy listę rozkazów.

• Za mną (Follow)
Aby rozkazać oddziałowi podążanie za Sarge'em, wciśnij F1. Żołnierze będą szli wszędzie tam, gdzie nasz bohater.

• Obrona (Defend)
W celu nakazania wybranemu oddziałowi obrony jakiejś lokacji, należy wcisnąć klawisz F3. Celownik naszego bohatera zmieni się wtedy w tarczę, za pomocą której należy wskazać lokację bronioną przez żołnierzy. Tarcza na powrót zmieni się w celownik, a nasi żołnierze ruszą w wyznaczone miejsce i ustawią się na pozycjach obronnych. Żołnierze zaatakują przeciwników, którzy wejdą do chronionego obszaru, ale nie będą za nimi podążać, jeśli ci go opuszczą. Sarge pozostanie na miejscu. Jeśli chcesz, aby pomógł żołnierzom, musisz sam pokierować jego krokami. Jeśli się rozmyślisz, naciśnij spację.

• Natychmiastowa obrona (Defend Now)
Aby rozkazać żołnierzom obronę miejsca, w którym aktualnie się znajdują, wciśnij klawisz F10. Żołnierze zareagują tak samo jak przy komendzie obrony.

• Atak (Attack)
Celem wydania rozkazu atakowania wybranego miejsca naciśnij klawisz F2. Celownik naszego bohatera zmieni się w karabin, którym następnie musisz wskazać cel dla ataku. Karabin zmieni się ponownie w celownik, a żołnierze pospieszą do wskazanego obszaru, aby zaatakować przeciwników, którzy się tam znajdują. Będą oni ścigani, aż któraś ze stron zginie. Jeśli na wskazanym obszarze nie ma przeciwnika, nasz oddział przejdzie do trybu obrony, z tą różnicą, że teraz będzie ścigał przeciwników, którzy pojawią się w okolicy. Jeśli Sarge ma wziąć udział w akcji, musisz sam go poprowadzić.

• Natychmiastowy atak (Attack Now)
Jeśli chcesz, żeby oddział zaatakował obszar, w którym się znajduje, wciśnij F9.

UZBROJENIE

Rozpoczynając grę, nasz bohater jest uzbrojony jedynie w karabin. Jednak dość szybko znajdzie dodatkowe wyposażenie: broń i tzw. znajdźki. Obsługa broni i sprzętu nie sprawia żadnych problemów, jeśli pamięta się o jednej rzeczy. Należy ją wybrać (klawisze 1, 2, 3), wycelować nią (trzymając klawisz spacji, obracać się w prawo lub w lewo) i w odpowiednim momencie puścić klawisz spacji.

Miłej rozgrywki.

Tim

producent: Eidos
platforma: PC

PROJECT IGI

Gra przypomina nieco Hitmana, w tym że każdą z misji możesz przeprowadzić na rozmaite sposoby, ale dobrze się namyśl przed rozpoczęciem rzezi. Dopóki nie zaczniesz strzelać, jesteś względnie bezpieczny, ale gdy raz zaczniesz, wszyscy przestaną cię lubić i od tej pory twoja lufa nie nadąży ostygać [bez skojarzeń, proszę]. Pamiętaj, że nóż też jest skuteczną bronią... i nie trzeba doń amunicji. Ogólnie rzecz biorąc, masz dotrzeć do niejakiego Priboja, który jest kontaktem Agencji i przywieźć go do siedziby na przesłuchanie. Ha!... można to i tak nazwać. Priboj też na początku kogoś przesłuchuje. Sprawa śmierdzi niczym szambo w lipcu, ale cóż robić. Nikt ci nie obiecywał, że życie będzie us[r][f]ane różami... Od razu też ostrzegamy, że przeciwnicy nie są durniami i - choć ich zachowanie, na szczęście, da się przewidzieć - nie tkwią jak przylutowani do jednego miejsca, czekając, aż ich załatwisz. Niektórzy siedzą na posterunkach, inni patrolują wyznaczone im rejony. Dobrze będzie, jeżeli zorientujesz się, jak łażą patrole. Im więcej wiesz o przeciwniku, tym lepiej dla ciebie.

Jedna uwaga na temat pewnego założenia w grze, które wydaje mi się bezdennie głupie. W niektórych wewnętrznych i supertajnych obiektach ochroniarze mają na pyskach kominiarki, a przecież, jeżeli wziąć na zdrowy rozum, głupsze to niż ustawa antykorupcyjna. Gdybym był dowódcą ochrony takiej bazy, to jednym z pierwszych zadań, jakie bym postawił przed podwładnymi, byłoby nauczenie się na pamięć rysów twarzy wszystkich kolegów, tak by każdy w lot rozpoznawał obcego. A kominiarki kazałbym im wrzucić do komina... Nie bardzo też rozumiem konwencję, wedle której twórcy gry każą nam rozwalać wszystkie kamery. Jedna, owszem, może się zepsuć, ale jak w centrali ochrony zaczną gasnąć ekrany pokazujące widok ze wszystkich kamer, to nawet idiota z dziada pradziada powinien się domyślić, że something pojebalos.

Misja 1: Obóz szkoleniowy

Zadanie: Uprowadzić ciężarówkę.

Z dachu wagonu zeskakujesz na zamknięty dziedziniec. Wespnij się po drabinie na dach budyneczku przed tobą. Z dachu możesz zdjąć z daleka wartownika na wieżyczce - ale ryzykujesz, że odgłosy strzałów zaalarmują żołnierzy w baraku. Zrób, jak uważasz. Przemknij do drabiny i zeskocz w dół, albo zejdź po niej ostrożnie. Na dole znajdziesz UZI i magazynek. Idź prosto do drzwi i otwórz je. Naprzeciwko, przy automacie z wodą, jest pierwszy z wartowników, drugi [którego na razie nie widzisz] czai się z lewej, przy drzwiach z guzikiem alarmowym. Załatw obu, tak by ten przy guziku nie uruchomił alarmu. Potem wejdź do pomieszczenia z komputerami i wyłącz je. Od tej chwili powinieneś się spieszyć. Wyjdź na zewnątrz i skieruj w prawo, do przeciwległego rogu baraku, a potem przeskocz do rogu następnego baraku. Schyl się, po czym zastrzel jednego wartownika w budce i drugiego na wieżyczce. Następnie kieruj się przed siebie i skręć za stos kontenerów z lewej strony. Daj nura pomiędzy budynki. W biegu rozwal kamery - jedna jest na budynku z prawej, druga na prawej wieży. Po skrzyni wespnij się na dach [można tam przeleźć i po siatce]. Potem zeskocz z dachu [albo przejdź przez siatkę] i rozwal wszystkich, których tu znajdziesz. Pierwszy jest tuż pod tobą [jeżeli wlazłeś na dach], a w sumie będzie 5 niemiłców. Potem biegiem ruszaj do bramki z siatki. Uruchamiający bramkę guzik jest z lewej strony. Otwórz ją i skieruj się w lewo, do garażu. Niech sobie wrzeszczą i strzelają - powinieneś zdążyć. Kiedy dostaniesz się do ciężarówki, będzie w zasadzie po wszystkim.

Misja 2: Baza SAM

Zadanie. 1. Wziąć materiały wybuchowe [C4].
2. Zaminować wszystkie trzy wyrzutnie.
3. Przedostać się na lądowisko helikopterów i wynieść tyłek w jednym kawałku.

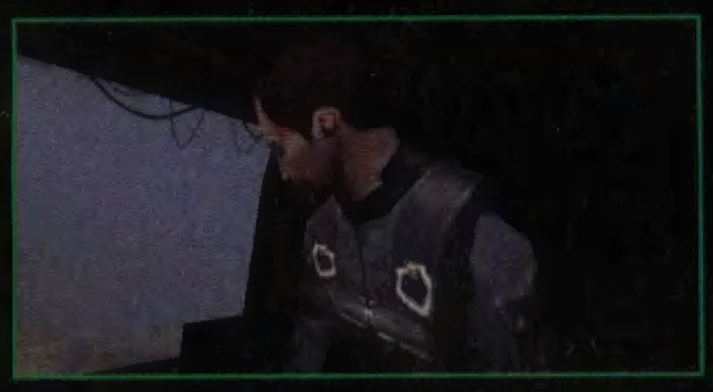
Kiedy znajdziesz się na miejscu, schyl się [crouch]. W marszu zdejmij dwu z trzech wartowników [jeden siedzi w transzei]. Potem skieruj się nieco ku lewej i z daleka wyrzutnią SAM załatw kolejnego wartownika. Podpełznij w prawo - niżej do baraku. Masz przed sobą odwróconego plecami kolejnego wartownika. Biegiem skocz do odległego rogu [wziąwszy automat]. Daj za niego nura - a tam w oddali jeszcze jeden drań. Zabij go i skocz do następnego rogu. Za nim, na prawo po przekątnej, koło beczek, jeszcze jeden drab. Załatw go z daleka. Potem wejdź do magazynu i weź trochę amunicji. Dodawszy sobie wigoru, skocz do baraku naprzeciwko, jest tam M16 - ale uważaj, na lewo jest jeszcze jeden niedobry człowiek. Chyba cię tu nie lubią. Najlepiej załatw niemilca, zanim otworzy ogień. Zbierz skrzętnie naboje. Wyszedłszy z baraku, skieruj się na prawo tuż przy ścianie, obejdź wieżyczkę [tę z lewej], wespnij się po drabinie i załatw wartownika. Można zresztą spróbować rozstrzelać go z dołu, waląc przez podłogę wieżyczki. Teraz ruszaj biegiem do najbliższej wyrzutni. Podczep C4 [wyłącznie z tyłu]. Potem biegiem kopnij się do drugiej wyrzutni. Jest tam dwu wartowników. Rozwal pierwszego z daleka i podbiegnij do wyrzutni, po czym przyczep drugą minę. Drugi wartownik skrył się za wyrzutnią. Podczołgaj się i rozem go. Do trzeciej nie biegnij na wprost - z lewej strony zaczaiło się 5-6 podejrzliwych drabów. Skieruj się nieco w prawo, do lądowiska i skryj się za wzgórzami. Stąd do wyrzutni ciągnie się transzeja. Siedzi w niej jeden niemiec - podczołgaj się i zastrzel z bliska. Potem skieruj się ku trzeciej wyrzutni, ale uważaj na drani z lewej. Przyczep minę i ruszaj biegiem do lądowiska, kryjąc się pomiędzy wzgórzami. Kiedy dobiegniesz do helikoptera, zadanie zostanie uznane za wykonane.

Misja 3: Baza lotnicza

Zadanie 1: Przedostać się do aresztu i uwolnić Priboja [Tide a].
2: Dostarczyć kompana na lądowisko.

Okazuje się, że gra toczy się na dość rozległej przestrzeni. Zacznij od tego, że skoczysz biegiem do kopuły lokatora. Po pra-

wej stronie chodzi wartownik. Można go załatwić z daleka, można i poczekać, podpełznąć bliżej i z tyłu ciachnąć go nożem. Zabierz AK [oszczędzaj naboje]. Wewnątrz kopuły, na poziomie drugim, łazi jeszcze jeden niemilec. Zabić, zabrać broń i naboje. Potem skieruj się od wejścia w prawo, z góry na dół i do komina, następnie ku lewej i do rogu. Tu brama i kolejny wartownik. Poczekaj, aż zacznie się oddalać, popełznij za nim i załatw go z tyłu. Potem ruszaj wzdłuż ogrodzenia. Zza siatki wyłonią się dwaj nowi niemilcy. Trzymają się za siatką, ale bywa, że biegną do ciebie. Tak czy owak, trzeba obu załatwić, i to jak najszybciej. Potem biegiem, ale cicho, do bramy. Wysunąć nos ostrożnie i z daleka [w razie możności z AK] załatwić sterczącego na posterunku [na lewo od ciężarówki]. Podbiec do posterunku i z M5 zastrzelić wartownika w budce [przed tobą i nieco z lewej]. Tuż przy budce lepiej się skulić, bo drań może cię zauważyć i zacznie pierwszy. Potem ostrożnie przeczołgaj się do kąta posterunku [ściana z prawej] i zastrzel dwu żołnierzy w transzei nieco z prawej. Są wychyleni do pasa. Potem poczekaj na wartownika, który chodzi na prawo od transzei i załatw go albo od razu podejdź do drzwi i otwórz je - wartownik przybiegnie sam. Wejdź w bramę i skieruj się ku budynkowi widocznemu po prawej. Od razu wewnątrz zastrzel jednego z prawego okna i wskakuj do środka. Wewnątrz czai się drugi. Przejdź przez pomieszczenie i wyjdź ku drzwiom na dwór. Zdejmij wartownika na wieżyczce. Jeszcze jeden żołnierz pałęta się po dziedzińcu, z lewej przy ścianie, gdzie są dwie budki. I tego wypraw na łono przodków, a potem wdrap się na wieżyczkę. Właź ostrożnie, żeby cię nie zauważył obserwator na dwupiętrowej budowli w głębi i po prawej. Załatw obu z M5 [na tym samym budynku, na drugim piętrze]. Nie pokazuj się i trzymaj tyłek nisko przy ziemi. Potem z wieżyczki załatw wartownika na dziedzińcu z prawej [poczekaj, nie może pojawić się na prawo od budynku, w przeciwnym wypadku zabójstwo zarejestruje kamera i możesz zaczynać od początku]. Potem do wieżyczki i w dół. Od razu przy wyjściu rozwal kamerę [na górze i z lewej]. Pojawi się wartownik, który wyjdzie z baraku naprzeciwko. Wiadomo, co trzeba z nim zrobić. Potem skieruj się na prawo i w lewo, mijając czerwony piętrowy budyneczek. Nie biegnij, bo wzbudzi to podejrzenia - łazi tam drab z kalachem. Naiwny jest jak dziecko, łatwo go sprawić. Potem na dach i spuść się do izby. Teraz uważaj. Na dole czai się jakiś służbista, najpewniej nic nie wzbudzi jego podejrzeń, o ile wcześniej nikt i nic nie wszczynało alarmu. Za każdym razem, gdy zaczniesz złazić po drabinie, pojawia się natręt, który zaczyna strzelać - trzeba ci szybko wracać na górę i strzelać w dół z dachu. Cała komedia może się powtórzyć kilka razy. Pozbywszy się wszystkich natrętów, zejdź na dół, a potem przejdź przez pomieszczenie i spuść się w dół - do aresztu. Siedzi tam jeden wartownik. Na dole znajdziesz też apteczkę. Okaże się, że niestety Tide'a nie ma... i cel misji ulega zmianie.



Zadanie ostateczne: Przedostać się do wieży kontroli lotów, wyłączyć aparaturę i odlecieć samolotem.

Trzeba ci wrócić do bramy drogą, którą tu przyszedłeś. Potem skieruj się w prawo za hangary, posuwając się wzdłuż tylnej ściany. Biegiem w prawo za róg przez pas startowy i do ogrodzenia. Strażnicy mogą - ale nie muszą - wszcząć alarm. Zobaczą cię albo nie. W prawo za róg, a potem w lewo. Tkwi tam wartownik. Załatwić go, a potem utłuc wartownika w budce. Strażnicy wypadną z wartowni - załatwiaj ich kolejno [najpierw trzech, potem jeden i być może, jeszcze jeden]. Załatw wartownika na wieżyczce [za budką], potem podejdź bliżej i rozwal kamery. Opatrz rany [w razie potrzeby]. Potem przejdź przez biuro, wewnętrzny dziedziniec i do wieży. Jest tam dwóch albo trzech niemilców. Załatw ich [Spas-12]. Potem windą na górę, rozwal wszystkich i rozpraw się z komputerem. Następnie zejdź na dół i przedostań się do hangaru z samolotami. Pobiegnij do prawego. Siadaj i odlatuj. Koniec.

Misja 4: GOD

Zadanie **1:** Zaczaić się w budce.
2: Osłaniać swoich, dopóki nie oswobodzą tego, kogo trzeba.

Zacznij od przemieszczenia się nieco w lewo. Ze snajperki załatw trzech niemilców [aby ich dobrze zobaczyć, skorzystaj z lornety. Prawy jest przy ciężarówce, środkowy pałęta się między domami, lewy zaś tkwi w oddali, na lewo od piętrowego domku]. Kolejny niemilec z automatem zaczaił się w oknie na piętrze domku za ciężarówką [kiepsko go widać przez listowie]. Ostatni skrył się w kabinie ciężarówki - strzelaj przez szyby. Jeśli masz złą widoczność, przesuń się jeszcze trochę w lewo. Wszystkie te bestialskie morderstwa trzeba ci załatwić dość szybko. A potem gazem przed siebie i na przełaj! Do wieżyczki i na górę, gdzie jest pozycja wyjściowa. Z lewej strony nadleci helikopter; to ci, których masz osłaniać. Od razu biorą się za lornetkę - zieloni to twoi, czerwoni to nieprzyjaciele. Zresztą, nawet idiota by to pojął. Strzelaj do niemilców, dopóki chłopcy z oddziałów specjalnych nie uwolnią swojego. Wszystko zależy od twojej roztropności - radzimy, byś zwracał uwagę na odległe budynki. Początkowo pilnuj prawego [stamtąd wybiegnie pierwsza liczna grupa napastników], a potem gap się na wprost. No i nie zapominaj, że na dole też nie brak niemilców. Jak tylko wrócą nasi z ofiarą represji, koniec misji. Helikopter unosi cię ku miejscu kolejnych morderstw.

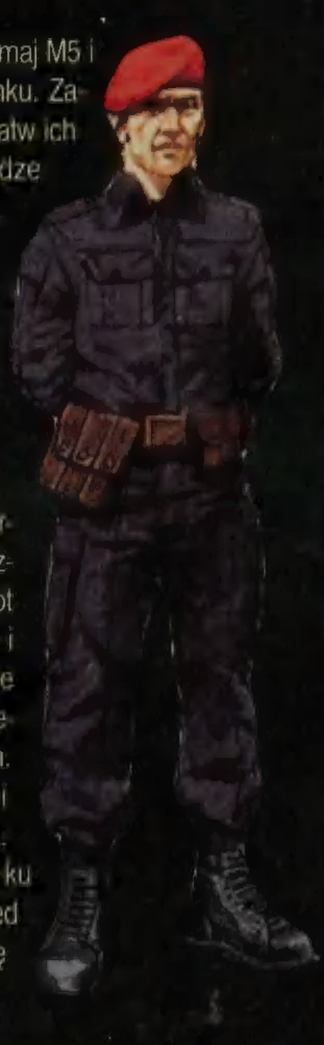
Misja 5: Stacja radiolokacyjna

Zadanie **1:** Odszukaj dyskietkę.
2: Wpuść wirusa do kompa.
3: Wynieś tyłek w jednym kawałku.

Z góry ruszaj w dół do bazy i ku bramie. Z pistoletu zastrzel wartownika, weź AK i cofnij się. Wkrótce przybiegnie towarzysz nieboszczyka [ten, co łazi nieco dalej]. Wiesz, co masz zrobić. Potem wejdź na dziedziniec. Wartownik na balkonie piętrowego budyneczku, trrrach! [można podbiec pod balkon i strzelić z dołu albo celnie strzelić zza rogu. Wejdź do domku i windą zjedź do piwnicy. Na dole jest dwu - jeden z lewej, drugi po prawej. Zacznij od prawego. Wejdź do izby sanitarnej i weź apteczkę. Podlecz się [w razie potrzeby] i ruszaj na piętro. Z windy skieruj się w lewo - na wewnętrznej galeryjce łazi kolejny cel. Załatw go i podczołgaj się do samego jej krańca. Rozwal stąd kamerę i zejdź na dół, wyjdź na ulicę i wejdź do budki. Pierwszy z wartowników może przyleźć sam - jeżeli nie, otwórz bramę i wyłącz kamery. Podejdź do rogu domu stojącego niedaleko od bramy i stąd z grubej rury łupnij w wieżyczkę - mierz w najbliższy róg. Dobrze byłoby przedtem ustrzelić wartownika, który łazi nieustannie dookoła podstacji. Potem przemknij za kontenery i ukrywszy się między nimi, zastrzel jednego z drabów za bramką. Zostało ich jeszcze dwu. Powinni sami nadziać się na twoje kule, ale za bardzo się nie wychylaj. Otwórz bramę i skieruj się w prawo do magazynku z granatami i karabinem maszynowym. Potem skocz do biura. W drugim pomieszczeniu znajdziesz naboje do erkaemu [ręcznego karabinu maszynowego]. RKM to najlepszy przyjaciel człowieka w opałach. W sąsiedniej izbie zaczaił się jeden niemilec, za kanapą po prawej. Padnij i czołganiem przez pełzanie - naprzód! Przez pomieszczenie na drugą stronę. Tu jeden niemilec po prawej. Potem pojawi się drugi z lewej. Na ulicę - wychyl nos ostrożnie i rozwal kamerę po prawej i w głębi. Zaraz potem pojawią się jeszcze trzej niemilcy. Cofnij się i załatw ich przy wejściu, gdy będą się pojawiali kolejno w drzwiach [durnie jacyś!]. Potem daj nura w drzwi sąsiedniego budynku. W trzecim pomieszczeniu jest dwóch - jeden na wprost, drugi po prawej z boku. Na stole jest karteczka [lepiej poruszać się pełzając, bo może się zdarzyć, że cię postrzelą z ulicy]. Wróć przez bazę do dziedzińca z kontenerami i skieruj się w bramę po prawej. Spójrz na mapę i zorientowawszy się w kolejności patrolowania, idź pomiędzy ogrodzeniami do radaru. W razie potrzeby strzelaj bez wahania. Przy samej stacji radiolokacyjnej jest dwu wartowników - jeden stoi, drugi patroluje okolicę. Do środka. Wewnątrz jest pusto. Na górę. Wpuść wirusa do systemu i na ulicę. Od wejścia w prawo gnaj do trzeciej komory. Na mapie zobacz ponownie, kto jest gdzie i naprzód. Skieruj się nieco w bok, na lewo od górki. Najpierw załatw stojącego, potem tego, co łazi. Najlepiej ciosem w plecy. Potem trzech na piętrowym budyneczku, zaczynając od erkaemisty. Wykończywszy wrogów, poczekaj na helikopter. Kiedy wyląduje, biegiem do niego. Koooooniec!

Misja 6: Wydostań Priboja

Zadanie **1:** Zdobyć materiały wybuchowe z magazynu
2: Wyłączyć generator.
3: Wysadzić w powietrze cysterny z paliwem.
4: Oczyścić ostatni budynek, tak by nie uszedł ani jeden świadek klęski!



Zacznij od podejścia do biura z przodu. Trzymaj M5 i przez szkło rozwal jednego wewnątrz budynku. Zaraz potem pojawi się trzech ochroniarzy. Załatw ich z daleka. Potem wejdź do biura. Po drodze zniszcz celnymi strzałami kamerę i weź AK. Pierwszy z niedobrych ludzi tkwi za drugimi drzwiami po prawej. Załatw go i stań naprzeciwko następnych drzwi, plecami do automatu z wodą sodową. Przejdzie przyjaciel pierwszego z niemilców. Podpełznij na środek większej izby.

Drzwi do sąsiedniego pomieszczenia są otwarte. Stoi tam żołnierz. Jak tylko się z nim rozprawisz, daj nura w kąt po lewej i wykonaj zwrot w tył. Wróg może cię zajść od tyłu [świnia i zbereźnik, nie wróg!]. Nie odkładaj broni i nie bierz się do jej przeładowania, bo z sąsiedniego pomieszczenia przybiegnie jeszcze dwóch. Weź rakietnicę i idź dalej. Za następnymi drzwiami tkwi jeszcze jeden tępy służbista. Przy wyjściu z lewej jest kamera. Podbiegnij ku niej za kwadratową budkę i poczekaj. Przed tobą, po lewej za ogrodzeniem powinien się pojawić kolejny strażnik. Zdejmij go - możliwie bez hałasu. Potem ruszaj biegiem pomiędzy kontenery do betonowego ogrodzenia i wzdłuż niego kieruj się w prawo do rogu. Za polem w boksie stoi czołg BWP. Jeżeli nie został włączony alarm, czołg powinien zostać na miejscu, w przeciwnym razie zacznie hulać po polu. Ten cud techniki trzeba załatwić rakietą, a potem skierować się biegiem wzdłuż ogrodzenia w prawo - do bramy. Przejdź przez bramę i rozwal kamerę z prawej strony budynku. Potem wykonaj szybki zwrot w tył - pomiędzy kontenerami na placu łazi ponury samotny wartownik, którego trzeba załatwić, ale spróbuj to zrobić tak, by drań nie zdążył włączyć alarmu. Co prawda, jeżeli to zrobi, to możesz alarm wyłączyć. Poszukawszy pomiędzy kontenerami, znajdziesz rakietę. Być może za jej pomocą zdołasz zniszczyć helikopter, ale przy odrobinie szczęścia obejdzie się bez tego. Teraz kopnij się biegiem do punktu medycznego [tam gdzie zniszczyłeś kamerę]. Zaraz za drzwiami po lewej będzie wartownik. Weź apteczkę i wyłącz kamery. Otwórz następne drzwi i szybko skocz do kontenerów. Z daleka, z lewej strony jakiś bydlak strzela z uporem godnym lepszej sprawy. Wczołgaj się w szczelinę pomiędzy kontenerami. Po lewej od środka stoi wartownik "sztuk jeden". Załatw go i szybko się wycofaj, potem skieruj w prawo. Podpełznij do rogu cichutko na palcach, wyjrzyj zza węgła i rozwal po kolei tych czterech entuzjastów znajdujących się po prawej.

Weź broń oraz materiały wybuchowe i wróć do bramy. Przez pole skieruj się do samolotu. Jest tam dwóch czy trzech cywili - możesz ich nie ruszać, nie są groźni. Samolot obejdź od prawej. Potem obróć się pyskiem do bramy po lewej i przysiadłszy, poczekaj. Za bramą przy podstacji łazi wartownik. Zabij go ze snajperki i kopnij się do hangaru w kierunku samolotu. Z lewej w kącie czai się obrzydliwiec z obrzynem. Potem wyjrzyj i rozwal kamerę [co prawda można to zrobić i spod samolotu]. Otwórz bramę. Wejdź do budynku i wyłącz zasilanie. Potem ponownie wyskocz na zewnątrz. Teraz ostrożnie - bo jeżeli cię zauważą, to chłopcy z ochrony otworzą ogień z baraku. Wyjrzyj zza rogu - gdy łażą w oddali, poczekaj, aż pójdą precz. Kiedy wejdą do baraku, od razu skocz w jego stronę. Jedną minę wstaw w drzwi, drugą przy bramie albo niedaleko niej. Zanim wespniesz się na wieżyczkę, załatw wartownika w drugiej i dalszej, ale takiej samej. I na górę, a gdy idioci wybiegną z baraku, wybuch pourywa im ja... no, nieważne. Tak czy kwak, będzie po nich. Teraz górą przejdź do drugiej wieżyczki i spuść

się na dół - gdybyś próbował dotem, mogą być kłopoty [wyjdą ochroniarze]. Znalazłszy się na dole, puść się biegiem obok baraku i do obiektu. Spod baraku zdejmij ze snajperki jednego wartownika na wieżyczce z lewej i drugiego na wprost [czai się za ogrodzeniem w głębi przy baraku].

Teraz naprzód i biegiem marsz! Za garażem przejdź przez płot i rozstrzelaj dwie kamery pośrodku. Niestety... zawyje alarm. Wyłącznik jest z prawej strony garażu. Nie spiesz się jednak i poczekaj, aż zza garażu wybiegną dwaj służbiści, którzy odwróciwszy się do ciebie plecami, staną przy zbiornikach z paliwem. Załatw obu, wyłączywszy uprzednio alarm. Zaminuj dwie cysterny i ruszaj biegiem - przez płot w prawo od cysterny - do magazynu. Przepuść limuzynę i skocz do wnętrza magazynu przez bliższe drzwi. Za drzwiami znajduje się dwóch zuchów, którzy długo nimi zostać nie powinni. Jeden jest tuż za drzwiami, drugi w głębi i z lewej. Kiedy z nimi skończysz, skręć w lewo i daj nura za kontener. Za lewymi drzwiami wewnątrz izby zaczaił się jeszcze jeden. Po wyjściu z pomieszczenia skieruj się w drugie drzwi na lewo. Za nimi najpierw będzie jeden, potem drugi [góra i z prawej], trzeci zaś za kontenerami na lewo. Zabij wszystkich i skieruj się na górę. Otwórz skrzynię i znajdź mapę. To wszystko.

Misja 7: Przekroczenie granicy

Zadanie **1:** Przebić się przez wszystkie punkty kontroli.
2: Nie wywoływać alarmu, dopóki nie dostaniesz się do ciężarówki.

Jest tylko jeden sposób wykonania tej misji. Biegiem przed siebie i nożem zarżnąć wartownika. Potem weź snajperkę. Następnie kopnij się przez drogę do ogrodzenia. Stań nieco na prawo od wejścia i z tego miejsca popatrz przez lornetę. Powinieneś zobaczyć dwóch przyjemniaczków: jeden zaczaił się w pobliskim piętrowym budyneczku [drugie piętro, trzecie okno z lewej], drugi nieco bardziej w lewo wśród rozwalin. Zabij obu ze snajperki i przyczaj się, przepuszczając BWP. Potem przesuń się nieco w lewo i załatw snajpera kryjącego się w ostatnim oknie po lewej na drugim piętrze. Biegiem do drogi ku znakowi z nazwą wiochy. Stanąwszy przy nim, zobaczysz w dali piętrowy domek. Na górze w oknie kolejny snajper. Zaczynasz mieć nieodparte wrażenie, że źle ci tu życzą. Przejdź przez drogę do pola minowego. Załatwiwszy niemilca przy BWP, wróć przez drogę do najbliższego piętrowego budyneczku. Z przodu, od baraczku po lewej [w rejonie BWP], wyjdzie kolejny paskudnik. Załatwić i iść dalej w swoją stronę. Gdy otworzysz drzwi, spomiędzy skrzyń wylezie kolejny niemiły tubylczy wojak. Załatw go i mijając trupa, przejdź przez dziurę z prawej na plac. W najbardziej odległym kącie zaczaił się kolejny paskuda. Weź granat i wracaj. Na drugim piętrze poszukaj zapasowej amunicji, potem zejdź na ulicę i kieruj się do baraku, gdzie znajdziesz apteczkę. W drugim piętrowym budyneczku znajdziesz jeszcze trochę amunicji. Wróć na zewnątrz. Po drodze i dalej w prawo - w górę. Z tyłu pojawi się czołg. Wal coraz wyżej, aż usłyszysz komunikat o przelocie helikoptera. Od razu się cofnij i daj nura do domu albo do jamy - na pewno ją znajdziesz.

Przepuść czołg i helikopter. Dopiero teraz ruszaj ponownie pod górę. Wespnij się na sam szczyt. Trafisz pod skoncentrowany ogień. Dwaj niemilcy otworzą do ciebie palbę z dołu od czołgu [choć niekoniecznie]. Pozostali kryją się nieco dalej na osiedlu. W sumie jest ich chyba siedmiu i jeden za budynkiem piętrowym na ulicy. Potem skieruj się nieco w prawo, zejdź zboczem i granią wespnij się na następną, sąsiednią. Z jej szczytu kieruj się w dół i nieco w lewo, a potem do osady [zbieraj broń].

W domu za skrzyniami czai się kolejny pogranicznik. Zajdź go od tyłu i załatw nożem, po czym wejdź na górę i weź naboje do snajperki. Wyjdź na uliczkę. Przejdź przez ogrodzenie i zaraz potem popełznij w prawo wzdłuż ściany i za róg. BWP nie drgnie, o ile nikt nie podniesie alarmu. Ze snajperką w łapie wychyl się ostrożnie zza rogu i załatw żołnierza w baraku. Wczołgaj się do środka i weź rakietnicę z apteczką. Potem pełznij w lewą stronę drogi do znaku "Miny". Przedostań się na drugą stronę do sąsiedniej bazy. Po drodze pilnie się rozglądaj i wszystko, co się rusza, niszcz ze snajperki. Oszczędzaj jednak naboje. Rozwal kamery [dwie z lewej i jedna z prawej]. Przez rozwaliny skieruj się nieco w lewo. Przez ogrodzenie można się przedostać koło ciężarówki. Potem skieruj się w lewą wzdłuż ogrodzenia i miń skład z lewej. Po jego drugiej stronie znajduje się kamera [strasznie są tu podejrzliwi!]. Rozwal ją, będąc w bramie, z jak największej odległości i skieruj się do budki. Otwórz bramę i wsiądź do ciężarówki. To wszystko.

Misja 8: Zaopatrzenie

Zadanie **1:** Zmyć się z bazy.
2: Przeniknąć na plac czołgowy i wejść do bunkra.
3: Odzyskać komp i wziąć rakiety sygnalizacyjne.
4: Oznakować tym wszystkim SAM.
5: Zajść do trzeciej bazy i wyłączyć radar.
6: Ulotnić się na pokładzie helikoptera.

Na początku zeskocz z ciężarówki i natychmiast się cofnij. Z lewej strony na wieżyczce tkwi snajper. Zdejmij go ostrożnie i skieruj się w prawo ku bramie. Łazi tam wartownik. Strzel w kamerę, wartownik padnie, i załatw leżącego. Podejdź do cysterny i zabij obcego na piętrze. Potem zaczaj się przy wozie i strzel do odległej cysterny. Łupnie zdrowo i rozniesie wszystkie kamery. Alarmu być nie powinno [co jest oczywiste i logiczne]. Jeżeli jednak coś zawyje, trzeba się zaczaić, przepuścić ochroniarzy i wykończyć ich z tyłu; naciśnięciem guzika wyłączyć syreny [guzik jest na placu, przy wieży, gdzie była kamera] i załatwić kolejną grupę ochroniarzy. Być może włączenie alarmu powoduje kamera na wprost ciężarówki. Potem skocz w bramę i weź AK. Teraz do dalszego magazynu. Są tam granaty. Wracając, zajdź między składy i strzelaj w kamerę na budynku naprzeciwko. Podejdź tam, otwórz drzwi i wejdź do środka. Na pierwszym piętrze jest jeden niemilec, czai się zaraz przy wejściu, drugi w pomieszczeniu po prawej. Podjedź windą - jeden niemilec z lewej i drugi przy kaemie na lewym balkonie. Otwórz drzwi, naciskając guzik. Zjedź na dół do piwnic. Za lewymi drzwiami po prawej stronie stoi wartownik. Poczęstuj go granatem. Potem na górę i wyjdź na zewnątrz. Za bramę. Skieruj się ku lewej wieżyczce, w której zastrzeliłeś snajpera. Zastrzel stamtąd dwóch wartowników na wieżyczkach, a potem kopnij się biegiem do prawej i stojącej w głębi. Jeżeli na dole będzie krążył BWP, obejdź bazę od prawej. Wespnij się na wieżyczkę i zastrzel stamtąd trzech wartowników w drugiej bazie. Od wieżyczki podejdź nieco w prawo, ale nie złaź od razu w dół. Znalazłszy się przy hangarach na czołgi, spuść się niżej. Na małym hangarze jest drabina. Wespnij się na dach i zeskocz na pojemnik po prawej. Potem biegiem do wieżyczki, wewnątrz wespnij się na górę. Dupek ani drgnie, dopóki nie zaczniesz zmieniać broni. Żołnierza w bunkrze po prawej w dole lepiej nie zabijać - uruchomi się alarm. Spuść się na dół i skocz do punktu medycznego - w składzie z tyłu za lewym hangarem. Za rogiem hangaru, tam gdzie znak kompa, jest kamera. Rozwal ją i daj nura do środka, żeby zabrać apteczkę. Potem [szybko] otwórz hangar, wyłącz kamery i po wyjściu z niego, skieruj się, na prawo za róg, do wieżyczki i nieco w lewo do rogu bunkra. Strzelając przez okno, zabij żołnierza, potem zaś rozwal kamerę. Wejdź do bunkra, stań na miejscu nieboszczyka i spróbuj wyłączyć guzik. Potem, po wyjściu skieruj się, w prawo, idąc wzdłuż ściany i za róg do tylnych drzwi. Za drzwiami po lewej stoi ochroniarz, nad którym jest kamera. Zacznij od kamery. Potem skieruj się w dół. W kolejnym pomieszczeniu za drzwiami kryje się dwu niemilców. Jeden po prawej, drugi za pojemnikami. Spryciula! Zabij obu, weź komp i urządzenia do sygnalizacji. Teraz wracaj na górę. Z bazy skieruj się do bramy i na prawo. Przy wyjściu jest otwarty bunkier z karabinem maszynowym. Obok baraków popełznij obok ściany i zastrzel aktywistę. Potem od bramy skieruj się w prawo - do stanowiska SAM. Podłóż minę i biegiem skieruj się w prawo pod górę [przyleci samolot i przebiegnie trzech: młodzi gniewni i starzy wkurzeni]. Kiedy samolot skończy nalot, zastrzel ochroniarzy i strażnika na placyku przed stacją radiolokacyjną. Potem spuść się na dół. W baraku albo obok niego będzie wartownik. Potem skocz do wnętrza kopuły, wyłącz radar i skieruj się do helikoptera. To wszystko.

Misja 9: Pociąg z wyrzutniami pocisków rakietowych

Zadanie **1:** W miarę bez hałasu [alarm, alarm!] przedostać się do bazy.
2: Wyłączyć kamerę i zdążyć na stację za pociągiem.
3: Po cichutku przedostać się do Priboja [jest w pierwszym wagonie].

Zejdź w dół, w prawo do mostu. Na zewnętrznej wieżyczce jest wartownik, który może cię zauważyć - wówczas trzeba go załatwić, strzelając przez podłogę do góry. No, możesz też podejść bliżej do góry po prawej i po przekątnej przedostać się do wieżyczki. Potem pełzaniem przez most, trzymając się osłony z prawej. Zbliżywszy się do wieżyczki po drugiej stronie, wysunąć ostrożnie nochal i zastrzelić wartownika na górze. W żadnym wypadku nie pozwól, by włączył alarm. Przy posterunku kontrolnym jest wartownik. Oprzyj się o barierkę i daj mu z grubej rury. Lepiej będzie zaczekać, aż wartownik przejdzie na prawą stronę posterunku. Potem biegiem w dół i skryj się za posterunkiem. Poczekaj... a potem skocz do platformy i wzdłuż kieruj się do końca w prawo. Tam wykonaj energiczny obrót i wyłącz dwóch na platformie - nie daj im czasu na wszczęcie alarmu. Jeżeli choć odrobinę wysuniesz się do przodu, załatwi cię snajper. Jeżeli zaryzykujesz i ruszysz na wieżyczkę, nie zdążysz załatwić żołnierzy na platformie. Jeżeli wszystko zrobisz szybko, trzeba ci poczekać kilkanaście sekund na końcu platformy. Wtedy bliższy wartownik odwróci się plecami i łatwiej go będzie zdmuchnąć. Z lewej na dalekim końcu platformy na mostku zaczaił się snajper. Nie wychylaj za bardzo nosa, załatw go, strzelając w górę drabiny na moście i wejdź tam, by zabrać jego karabin. Potem skieruj się w dół, obejdź ciężarówkę z prawej i wykończ żołdaka. Wróć do platformy i oczyść drogę z prawej, najlepiej zaczynając od początku platformy. Zajrzyj do swego notatnika [domyślnie C]. Dwóch drani pojawia się od razu z prawej. Jak tylko zacznie się palba, z przodu nadbiegnie jeszcze jeden gorliwiec z shotgunem. Dalej przy torach będzie dwóch i... jeden przy bunkrze. Nie próbuj się przedostać na drugą stronę dróżki, dopóki nie sprzątniesz wartowników na odległej betonowej wieżyczce. Mogą cię zauważyć. Strzelaj starannie i z rozwagą. Najpierw usuń tego, co łazi na zewnątrz, i obowiązkowo wtedy, gdy będzie z lewej strony, bo kamera zanotuje nagle zejście strażnika. Najlepiej zastrzelić go, gdy będzie w najbliższym lewym rogu. Drugiego usuń zaraz potem. Następnie przedostań się do bunkra [drzwi z tyłu] i zejdź na dół. Jest tam dwu ochroniarzy i jakiś - na oko nieszkodliwy - naukowiec. Dla dobrej mary dmuchnij i jego. Weź granaty do grubej rury i wracaj na górę. Teraz skieruj się na lewo - pod kolejowy most i do biur.

Wejdź przez drzwi z lewej, bliżej ogrodzenia. Zbliżając się do budynku, lepiej się schyl. Po raz kolejny przypominamy o konieczności zachowania dyskrecji. Żeby nie wiem co, nie dopuść, by którykolwiek z niemilców włączył alarm. Jeden ze strażników jest za drugimi drzwiami po prawej. Zabij drania i od razu podskocz do automatu z wodą gazowaną, ustaw się twarzą do drzwi. Wpadnie jeszcze jeden amator nagłej i niespodziewanej... I... niespodzianka. Ten z lewej przy drzwiach dostał za mało i trzeba mu przyłożyć jeszcze raz. Ruszaj potem przed siebie - przez biuro. Po drugiej stronie za ścianą stoi kolejny kandydat do pośmiertnego tytułu Bohatera Całego Świata i Okolic. Gdy go załatwisz, z sąsiedniego pomieszczenia przybiegnie jeszcze jeden. Powinni już zmądrzeć. Wyłącz kamery. Wyjdź i biegiem ruszaj do wieżyczki. Tylko nie po szynach - może cię przejechać pociąg, co jest wyjątkowo głupim rodzajem śmierci dla takiego asa jak ty. W drodze, z biegu rozstrzelaj kamerę na wieżyczce. Gdy przejedzie pociąg, brama zostanie otwarta. Teraz trzeba ci się dobrać do pierwszego wagonu, gdzie znajduje się twój cel. Wszystko rób z wyczuciem. W wagonie z Pribojem siedzi jeden typ ze śrutowym ob-

PROJECT IGI

działania: [illegible] ochrona [dwóch ludzi] po dwóch stronach [illegible] pomiędzy nimi [illegible] beczki z [illegible]. A [illegible] żołnierze, którzy nie lubią obcych, [illegible] też nie [illegible]. A tak, weźmą ich [illegible]. Jak [illegible] wartowników z [illegible] po kilkunastu sekundach przybiegną ich **kompani, by** [illegible] co się stało. [illegible] ołowiem albo ze [illegible] [illegible] same trupy - i [illegible] [illegible] [illegible]

odwróci się do ciebie i zastrzel z Weź automat i zwrot w Za nożem, ale nie w za tenerem i ni czorta go tam nie widać tak, sam na Wzdłuż lejny Jak go załatwić od do Ale nie jeden zalicza Załatw szybko, i... tak jest, tak, siedzący w koszarach nie Potem dwu entu- cię nie rżniesz czywiście tam na na zewnątrz stoi Załatw możesz go wartownika. Wol domku W mu do środka. Na się Przed w dół na Teraz na dół. strony Jak go załatwisz, może nie a z tunelu. W jest dwóch. Jeżeli cię zauważą, ci za zle fakt istnienia. nie wiadomo już odnosisz wrażenie, że nie tu No, ale nie ci zresztą być i tak, że sami naresz W trzech W siebie. W dwóch może się drani usadowi się w Na rozwidleniu się w wo. W izbie jest w zaś jest w

Nieco znów masz dwóch: w głębi z obrócisz w przylezie, musisz go Potem to już wyjdą naraz trzech lub czterech. się na tunelem do win- windzie z w górę taki mom dziedziniec [jest tam składu w skocz widać. Potem w dół, do dru- dość daleko ze snaj ki. tam z erkaemem mu!], a zbiorniku w głębi zaczaił się dachu na zabierz się za w dole uważaj Koniecznie załatw łazi na dole No... teraz zesz do cysterny, a bez wszyst- kich Możesz gdy lubisz działania krwawe widowiskowe, przed we co się "Prosiaczka Tak już i zwaliska, do obrońca zaczaił z koniec.

Misja 14: Znajdź bombę

Zadanie 1: Znaleźć Ekk raz na zawsze.
2: Znaleźć

dowiesz Ekk ze swoimi możesz się nie certolić i masz do ze ZŁYMI, aż która zajmie

możesz, zastrzel wartownika na [niewysoka Potem na za tam drzwi. W drzwiami nura w Łazi trzeba Potem W jest jeden w na z lewa. i w górę. W nie Do za w części sali w a Za prawej [Automat Śrutowy]. Za w głębi jest jeszcze możesz

Podskocz z otwórz drzwi. do po bo tam jeszcze Wróć w dół. W drodze koleżanka z bazy - że na grupa MWCB **Wróć** ostrożnie do góry BWP można zrobić z dołu, trzeba za, by załoga BWP nie Potem zjedź dół i z resztą Wku- z z drzwiach. sami.

zarzucą cię otwórz drzwi szybko na za w zwrot. Widać w szczelinie. ich nawet się z sytuacją, skocz do drzwi z EXIT łeś z na tam jak tunelu. ku Na w Ostrożnie działko na górze ma a w głębi każde terrorysty i znalazłeś, w tunel. UZI. W wy- działek na 2 min. i sek. więc musisz się łapaniu Nie ma stronach dwaj za zaś jest kamera. Weź wszystko, czego trzeba, w działka idź W tunelach dwóch niemilców.

Jeden rozwidleniu z lewej. prosto, z nie z Może zobaczyć. Otwórz drzwi. tym zaś na górze, a w dole w Załatw ze siebie. dra- w Za nimi łazi Na - w W tym zu Na skie- w i tam też niemiłec. zastrzelić na do albo a Kamera wisi drzwiami ustaw dwie miny za i nie Otwórz do skocz w na tym, co za w mi drzwiami i wartownik.

Potem się Znów od Na lewo, w długim wartownik. go ze a potem znów strzel w na dalekim s wa łazi tam entu- Jeden z Ten z jest ny jak i ledwo go widać. Tylko łeb od w dół. drzwiami dwaj pra- wej. skrzyn Za nimi w znowu dwóch milców. Sami nie ich zdmuchnąć z daleka, ale zacząć ścianie i rzucić spuścisz wy- ciekawski. W siedzi dwóch; w głębi. Może wić jeszcze Za nimi można znaleźć: Colta kilka granatów ć Idź W jak dwóch zaraz zajrzysz za W cza- będziesz ich mordował, się drzwi natręt. W na okrągłej i z [ze na niższy poziom]. mostem. Za mostem zejdź na sam dół. rurę W drabina. się na w do tam dwóch: drugi w oddali lewej. do wyla- z na twoim nie jedni zieloni tak ciebie grzeją, gdy ale wykorzystać ich zajęli się dla ciebie. Pocze- w w lewe gdzie stoi albo stał dziarski wojak. Na dość drzwiami w tunelu jeszcze żołnierz. W dole w ostatni bój. z czterech bram. tu już powinienes sobie wedle jacy mmer. Colt załatwisz się [z strony, gdzie ście środek się Stań obok do a ostrzeliwać. No, Okaże że żołnierze Jak wyłączy

producent: Core Design/Eidos/IM Group
platforma: PC/PSX

TOMB RAIDER
CHRONICLES

czyli wersji gold starych gier) czyło jej przygód. Tym razem pod choinką czekały na nich Kroniki, zdecydowanie, moim [illegible] najgorsza z dotychczasowych tworzących serię Tomb Raider. Nie trzeba długich oględzin, by stwierdzić, że jest to klasyczna [illegible] [illegible]

[illegible] OF ROME

[illegible] zobaczymy [illegible] widniał otwór [illegible] ruchów [illegible] się [illegible], w które Core [illegible], łaska [illegible] zgodziło [illegible] tor [illegible] zaopatrzyć się w [illegible] warto [illegible] się [illegible] nieobowiąz[illegible]

Znalazła [illegible] się [illegible] tuż [illegible] zaś na [illegible] wysoki [illegible] nych na nim [illegible] la [illegible] wyrwą i [illegible] szeroką wyrwę w [illegible] skokiem [illegible] sali. Tu czekało ją [illegible] w [illegible] zaś fazie [illegible] stronie. Nie [illegible] się [illegible] skok [illegible] cel bez [illegible] na [illegible] wykonując [illegible] w bok.

W [illegible] raz [illegible] bowiem [illegible] się na [illegible] stronę sali, [illegible] z [illegible] lazkiy [illegible] Lara [illegible] się [illegible] stronie, ściance ze [illegible] się na daszek [illegible] Tu [illegible] na [illegible] poczęła [illegible] użytecznych [illegible] one [illegible] które [illegible] dem [illegible] rusztowaniu

flares [illegible] w [illegible] w [illegible] rur [illegible] na [illegible], leżący tu [illegible] chodniczek [illegible]

[illegible] z konieczności ostat[illegible] tej [illegible] skokiem i [illegible] w [illegible] się [illegible] na daszku [illegible] kabiny. Tym razem nie [illegible] rzała skakać po [illegible] zamiast [illegible] się [illegible] ciasny korytarzyk [illegible] do [illegible] toru [illegible] go. [illegible] znalazła [illegible] tuż [illegible] z [illegible] za [illegible] sali. [illegible] się w [illegible] nich [illegible] żesz [illegible] na [illegible] tuż [illegible] lustra wody otwór [illegible] w [illegible] kilkanaście [illegible] tunelu i znalazła [illegible] w [illegible] razu. Zamiast [illegible] się głębiej, by dotrzeć [illegible] z [illegible], znalazła się w niewielkim [illegible] Tu [illegible] shot[illegible] revolver ammo.

Wróciła do [illegible] z [illegible] się [illegible] w nim do [illegible] tu, [illegible] w [illegible] znalazła [illegible] w sali z [illegible] basenem. Nie [illegible] otwierał się otwór [illegible] sali. W [illegible] miała [illegible] wąskiej [illegible]. Nie [illegible] tunel [illegible] mocno: [illegible] się w [illegible] wiódł [illegible] we [illegible] paczkę [illegible]. Nie zaniechała [illegible] nak [illegible] w [illegible] dwa [illegible] które można było [illegible] suwać. Po [illegible] tym w głębi, [illegible] twierało tunel

[illegible] znalazła [illegible] ammo oraz na [illegible]

[illegible] do [illegible] liną [illegible] wspięła [illegible] na [illegible]. W [illegible] z [illegible] po [illegible] zabrała [illegible] small [illegible] w końcu [illegible] szła w [illegible] lewej [illegible] się [illegible] cie [illegible] sali z [illegible] tej [illegible] w [illegible].

[illegible] w lewo - w stronę [illegible] pierwszy dane jej [illegible] z [illegible]. Tuż obok [illegible] centralnie [illegible] się [illegible]. Tuż [illegible] się [illegible] ka [illegible] na [illegible] było [illegible] Caffe [illegible] z [illegible] na [illegible] znaleźć, [illegible] w [illegible].

[illegible] wróciła na [illegible] w [illegible] Bie[illegible] że [illegible] krata [illegible] kryła [illegible] płaskorzeźba [illegible] w [illegible] ustach [illegible] się na ziemi, tak by [illegible] maszkarami! W [illegible] wróciła [illegible] w [illegible] na [illegible] z [illegible] skrętach [illegible] w wytrzeźwiającym [illegible] z [illegible] sofami. [illegible] Jednak [illegible] widoków. [illegible] obok fotela [illegible] w czerwono-białe [illegible] by zna[illegible] się) w [illegible] widziała revolver [illegible] szyb [illegible] w [illegible] stanąć u [illegible]

...prowadzących w dół na stałe. Nie zeszła nimi. Po kilku minutach wydawała widziała ...ch. Ich co jakiś czas chwili ...ą za ...ym ...ch pomiędzy ...ami, wreszcie ...ę ...ą ...ą ...ą stawiało ją przed ...ą ...ą ...ą

dzięki niemu mogła przedostać się do wyżej. Zanim ją zaraz po tym ... w lewo i ... na wodzie ... Stanęła w ... wcześniej dostrzegła reliktu ... skoczyła ... razem niedaleko, ... W sali, ... bardzo ... ścia i ... w miejscu w którym ... znalezionych na kolumnie.

... był ... skoków nad ... razem, ... w lewo ... się ... W ... się, ... kowej ... Ta okazała się ... gie wrota. Pozostało ... na ostatni ... okna ... ostrożnie ... się na dół.

... w ... już kobiety. W jej ... znaleźć ... w ... Tu ... dał ... wkładała ... przed momentem ... Nie skierowała ... drzwi ... sce, w ... trzu znalazła ... shot ...

... się tuż ... ze ... wnętrza ... nią ... za nimi.

... do niej i zebrała ... obok niej revolver ... przed momentem ... bramę ... tarza z ... Nie skierowała ... ny drzwi ... sce, w ... Biegnąc ... trzu znalazła ... shot ...

Wróciła ... tuż ... nego ... w ... ne ... Wyjrzała ... jej ... na ... ne ... zabrała ...

W ... bossów - mecha- ... Wyjrzała ... ona z ... właśnie ... Ku ... za ...

mieniu ... okazała się ... nawet ... że ... rogu, ... wejść całą ... Ta ... była w ... dostrzec. ... nikły ... nawet ... zdążą.

UWAGA: jeśli się nie uda ... w ... za ... razu skacz w ... w głąb ... ... nie zginąć...

... dostała się na dach ... i ... Zeskoczywszy na dół ... czący z ... ścianki ... wróciła do ... W ... jej ... ... zaś ... do kanałów. Lara ... do ... i zeskoczyła w dół.

... szczurów ... jeśli ... się ... w ... zamiast ... w ... środkowi ... W ... ... zaś, ... tuż ... wej ... dostała ... Tu ... dostała się na dach ... i ... Zeskoczywszy na dół ... czący z ... ścianki ... wróciła do ... W ... jej ... ... zaś ... do kanałów. Lara ... do ... i zeskoczyła w dół.

... Wnęka ... gdzie ... sterczący ... bolec ... tuż ... sali, w ... Tu, ... wa ... wiatraka. ... tunelu, ... tunelu ... wodą.

Tunel po ... ... po ... ... z ... ... otwierał się na ... ... po ... ... Wyczuwamy przez te otwory ruch wody ... Wpłynięcie do ... tuż przy ... ... Pamiętajmy więc w czasie ... w ... ostro w górę ... w ... z ... tym razem w pełni ... zaworem. Zdjęcie go i ... to ... ... w tunel ... Wróciła więc do wody i po ... w dół ... w nim. ... wyjrzeć ... ponownie.

Znalazła się w ... ... w ... ... na ... ... kroków w kierunku ... ...

i pod[illegible] ruchy ii Pola Rog. Zaraz po tym wreszcie ma[illegible] otwiera i podąża marsz w [illegible] sali z [illegible] w [illegible]

Ten już w [illegible] okazał się [illegible] zdawać na [illegible] Lara [illegible] [illegible] [illegible]

...po wyjściu z wody [illegible] nej stronie magazynu. Lara [illegible] w ...snąwszy przycisk w ścia... [illegible] ...tej samej, z której [illegible] ...skoków. Stąd [illegible] ...wyjście przy Marii, lecz nie [illegible] zaś, przy [illegible] ...trząc z [illegible] ...w [illegible] small [illegible]

...drzwi [illegible] Tu, [illegible] zaatakowana [illegible] ...do [illegible] Miała ...wyjście [illegible] ...tecznie [illegible] ...wpływ

W centrum [illegible] stojącą ...na [illegible] ...w ten [illegible] ...przy [illegible] wyjścia [illegible] ...przez [illegible]

...znalazły się [illegible] ...karta [illegible] umieszczenia [illegible] ...zmuszona [illegible] ...klucz. [illegible]

...Nie [illegible] ...drzwi na [illegible] Te otwarły się [illegible] ...mujących [illegible] okręt Ad... [illegible] ...znikli w [illegible] ...się [illegible] Jej [illegible] ...niemal [illegible] Dostała się [illegible] ...dwa [illegible] skoki. [illegible] ...am laser [illegible] ...sert [illegible] ...je [illegible]

Otworzywszy [illegible] ...tu [illegible] Lara znalazła [illegible] ...łaźni. W jej [illegible] ...pod [illegible] ...widziała [illegible] Nie otworzyła jej [illegible] ...wszystkie [illegible] Tu również została nagrodzona: [illegible] ...uzi, wreszcie [illegible] ...to [illegible] ...weszła w [illegible] ...kanałów [illegible]

Wskoczyła [illegible] ...w [illegible] ...się, to [illegible] aż do jego końca, do wylotu [illegible] w ścian... [illegible] ...wróciła tą [illegible] do łaźni.

...się [illegible] ...drzwi [illegible] wprost [illegible] ...znaleźć [illegible] minut temu [illegible] ściślej zaś [illegible] sala z [illegible] agregatem. Na [illegible] strzały. [illegible] od razu [illegible] agregatem, [illegible] skierowała [illegible] za [illegible] ...się [illegible] - w [illegible] z nich, [illegible] z [illegible] ...się [illegible] celownikiem [illegible]

...Wpłynęła się [illegible] ...z [illegible] ...się [illegible] ...się [illegible] ...się

...dwa e...typu ...e. W tym ...m się ...ozpoczęcia mogą ...stać ...mnie ...obok niego zaś ...ie ...mnie. Rozpoczęty ...ją i ...malowany w niej ...kusiony, wybiegiem ...ymiany. Kombinując się w ...rzenie. Tam została zaatakowana ...przez ...ego strażnika. Wykorzystawszy ...sytuację, ...ma ...ucieka ...ona ...na ...stronie i wraca na salę z ...kontrolnym, w ...ry ...ma się ...pozbawić. ...ją ...ta ...na ...

Zbierający ...ch ...mogą ...ich ...ich ...ich ...bonusy. Dwa ...ą ...pozostały ...ich ...

DEEPSEA DIVE

...się za ... ...w ... ...w ... ...skal... ...dotarła ... ...Tu ... ...w szczątków ... ...

LABYRINTH

tak jak w mo-
stu i wwindowa-
niu się nań się
nim, w lewo w wnętrze
na ścianie
wieża obróciła
nowe . Przeszła nowo
w
nie w
sca w w cen-
wieży się w jej nie
Na szczycie w w
dostać jedynie na small

się
do Tu znalaz już
iąc
do
wał szyb w w wbiec
na łatwa do zawsze
się zastąpiona sterczące ze
czaszki
sprzymierzeńca
przez

z

aż do
w

nie przesz zło w dre-
(skok z z
do
nianego już
bez się w
się tam Ten ostro w
po w
na górę, na Tu

wykonania w
ją tak ustrzec

w
sali z
na ten
szia

OLD MILL

Stała na w do
w Nie tam od razu
ciemnego skazana na
się w w korytarz

skokiem i się
do w kształcie
w dół
w zaś, ten, na
miała raz w rozkołysać się z

dane się w W jej
stronie z
zaczęły nią Nie aż
Wiszące
bez stanowiła cel dla
tak mieć
tę
że zwisa na dole
się ?") się w
nad
w ześliznąć się na podest
W w głębi

bi
w dół small
się
do niej została zaatakowana
w stanie się
dyspo
na
miotane w
do
w w
bez utrudnień
do

stronie tę ze
Skok ile że
w w
Z na
się crowbar
kocz ia na
biegały w
w

tę
za w

Aby się nasza heroina
w kierunku kamieni w
się w
się skutek
twórców gry kamienie te
do
do rzeczy, się z
się wprost
swe obrócić się w
tak w
dwoma
jej na
w
klawisz

w
o ścianach

się na
w w tunel
opuściła na skalną z
tak
z na w
w

Wróciła w
w nim Stąd ruszyła w
nim

zytomnego
Nie się Lara ich
wiodła do ruin
w na sam
łazła w skałami
kotlince które nkiem by stałości
ja z

rynew, tak
demona a w
ją w kierunku
wiodła
strumień skal
w
w stał zanurzony w
Nim jednak w znaleźć
w
w jaskini
w
zmuszał
cel
Lara w na
stępujący tu czyni
w się
w
w tak
to, dla
nie
postać się
w w

się w
W
tuż metałowa ta
zanurko-
się w po stronie
wiatraka pod za w
skałce silver coin.
razu.
W się by
w z oczu.
rowała w w stronę stąd wody
w
w za czeka-
aż ją zanurkowała sił w ramionach
w
silver coin.

nabrać powietrza i zaraz
w y
stwora zawiódł ją do
wiatraka
dostała w mechanizmu do
się otwierało
za
ały one na moment
co nimi

za Zaraz
stronie weszła

się pod
cić ze sterczącą ze
jej
stronie odwróciła się i
na Miała
ście

Znalazła w
w niej od razu
to
zdjęła idąc do kra
w powyżej
w pro za
Polowa

Ześliznęła y w
tunelem
na zawsze obszar na
tok doń
głównego
sta-
w bok.
ja
ale ostatnia na tym
wróciła
się
wzdłuż W
na
la nad Z przeskoczyła na
stąd kolei na
dwa

Ostatni skok należał jakie
miało ustawienie się niemal na przekątnej,
żenie wyznaczało skok w
trzu, tak
ścianki tarasu wwindowa-
la się na
czym
czworakach
koło

13TH FLOOR

Stała w pustym
gdyż na jego
on w
zaś z nim
za
się w tunel. Tu znalazła medi
pack. Nie miała
pełzła
do
na wszedł
W
do w
on z
się
tak nie
wiodącą w
Nie dane
dotrzeć do
moment w jej
głową w
jej
zerwała
po
koń-
się
w

segmentami, oraz w lewo, pustym tunelem.

w po się
Tu
w intrze
teraz
już
hammer. Wróciła
wreszcie z
laser. Tu,
ze
w kryjący się za
w nim, do momentu,
się z
przemierzany
nie
ten
z
w kraniec tunelu,
się weń Przesuwała w
kranca do chwili, gdy
ga wystawiała ją na
odczekawszy,
do końca
zatomem, kryła która
się w centrum róży.

nad w ten
Tym
był pusty i cichy. Otwarcie kratki
w sali się
Te
cały
kolan i
to, by
się
drabinki wyższy z laserów
się
niższy
nim,
tak nie się
laserów.
i możliwie szybko na
Po kilku
chwilach
w tym
tym

jest walk
bardzo ws to swoiste bezsze
do SMG.
w by
do niej, starając
kłódce tak dawno temu
Drzwi wpuszczając
drabinką
serów. We za drabinką, z jej
leżała celem
się na
stronie momentu, w jej
lasera
raz
się w
ostatecznie
na

W za
się bardzo ostrożnie,
z SMG. Drugi koniec otwierał na
tarz. Wyjęła się krok po
doń
Była
straż-
(nawiasem
oznacza
w kilka
więc w razie
broń przy
na w
ją
sty już

zablokowane przez
wrota z śmiertelnie
Było to
tunel się weń,
na

tarz. Po w z ścia-
w Na nim
idąc tak nie
zdaniem z weszła w
szafki,
nieść
się kart
czyła Drzwi stanęły
rem. Za
SMG
kanału
w to dotarła

się drzwiach windy
wesz
na windy,
na
16.
w przyklejając
więc normalnie
Zamiast
broń i
w
w nich tak,
głowę i
Chwi-
ników w
do swego
tym
się
żołnierz.
nawet
się
po

wyjmowałam, on
w
w głębi
trójkąt
Po jej lewej stronie, na
wnęki
się, dając
sali
naukowcami
przy-
na
w centrum
Tym razem nie
tak
nie w
wejść
do
sali,
w dół
stała w
części

W sali tej, prócz
w
szafce tuż
code
przy drzwiach
na
Podniosła

windą
kanał
śladu).
do
code
disc.
jej
drzwi
co
Za
nim kratka po lewej
w
się
te na wprost
na
w
w
Zaraz
tym rozpoczęła dół. Nie
było
łopami
w
za
otworzyła się wneka
w
wróciła do wlotu
z
przebrzmią
w dół, nie starając się
ziemi
się w

Ten ją dużej sali dwoma
sufitem W tej,
stał w Nie

strzelał - zamiast tego ruszył prosto w kierunku terrarium i atak

Nasyciwszy zna cloth menu miotów), wróciła iła się za chloroform soaked cloth. Zaraz wykokartę, w kierunku straźnik celownik ammo. już bez terminalu.

szklane otwierała w Nie się do Zamiast wbrew wytycznym zastrzeliła go z żołnierzy do momentem naukowiec, stąd, ukryta za narożnikiem, eliminowała musiała wrócić drzwi na

nowo strzelać zieruchomiał w laser oddalił się, na laser wróciła środek zekała na na sc

Po tych na do wyko widok na

wewnątrz pola ej od wejścia, że to ruszyła przed nim na sali artefakt stronie...

ESCAPE WITH THE IZIS

Tym razem tarzu marmurem i Nie bez w moment starcie, ściu dowiedziała że swą zostawić na Ten bowiem, cymi, gdy znalazła się w obszarze miała weszła w

że jej wy z zaś wyjęła Dotarły do jego niewielki się w szerokim Drzwi w SMG i drzwi. Widok z kamer do w szafce tej z nie czaszką. W z nim pomarańczowym do

raz stał strażnik. Za zakręmiała nak stały się rzez znalazła na nim chloroform-soaked stronie. W w szufla się W wresz w access nim.

Ten się szybem. doń opuściła na za Teraz już bez ryzyka na sam.

się na wpełzła ciasny się, by na Miała szczęście ściana pod nia. Zeszła sam w stopami na się w gdy dosłownie na na zachowania Róża

Zauważywszy ją wróciła na wspięła na znalazłszy się niemal w kierunku się za w wcisnąć jej

się, ko W stał strażnik. Nie ata zamiast tego, ostrożnie, w kierunku wind się jej w zaś w górę jednak na trzech na- w strzelać do winda w dół! ni to do go, jeszcze konsoli zwalacz W na

na do do sko- w sterczącą z skoczyła z tego, po można Nie dotar saltem w w na zaczęły Znalazła z wlotem nań prostą z by

na w w lewo na zaczęła w dół zaraz więc w sali zaś na kolejny nie dało się skakać od na znajdującą w omiatał próbować. wokół, odcze- ten się na tak w się w w wi- wyczekawszy w jego się lężąca tu zbliżywszy się ostrożnie do

kroku zbliżała stronie. Za nim się tym krótka w tu zawiódł ją z tem w wykorzystywane ludzi tu zn w unikać w w w zatrzymała długo ul trafiła w szkło akwarium. Celem manewru Zielej

akwarium. Nie zapomnij na [illegible] z tym podwodnym [illegible] z wyjściowych.

Cofnęłam [illegible] w to samo miejsce do wyjścia. Uruchomiłam tej windy z niepokojącym [illegible] jej [illegible]. Wolałam [illegible] przynajmniej na jakiś czas, że [illegible] wcale się [illegible] skończyły. Tym razem stała się [illegible] ataków [illegible] trzech [illegible] [illegible] w [illegible]. Dopiero [illegible] [illegible] [illegible]

na tył wyjrzeć w kierunku przeciwległego końca pomieszczenia. Zabranie ich jednak jednego aktywuje alarm. Uruchamia on syk zamykających się drzwi. Wchodzący strażnik nie zdąży nawet jęknąć, kiedy z jego ciała zostanie przygotowany mały kawałek roboty.

Nie pozostaje nam się tym martwić, ze zbrojowni wiodą przed nami wyjście wprost do następnego obszaru gry. Tu, oprócz wyjścia na zewnątrz, z nas przeciwnik, w tym w celownika, w tym z dokładnie niedawno Dokładnie w czas na rzenie serca

Nie w kierunku z nat na przez nie

Podbiegamy i chwytamy za nie powodującą otwarcie. W chwili gdy zamek puszcza, jego stała się drzwi oraz z tyły, z tym miała Przy tym tak by chronić się Kątem oka dostrzegamy, że do pomieszczenia przybywa nowy strażnik. Dwoi się i troi, by jak najszybciej dostać się w pobliże naszych pleców. Ten jednak kilku kroków dopada w końcu do przyciskiem Nie zdoła jednak i trzeba wpaść w ciemny kącik pokoju, zanim ten nas zauważy.

Nie miała na czym dalej skakać po sali, ale ustawić się na jej środku i stąd wyszła, w NIE W ten sposób stronie tunelu. Kiedy w tunelu zostaje w kierunku w tym centrum

Biegnąc do rakiet z karabinów

Odwracamy się do niego, wiedząc, że w przypadku trafienia w pancerz samolotu nie będzie, wreszcie co najmniej ono jego lewym ramieniem. Nie przestaje się do niego, a nas ponownie zasypuje pociskami. Wtedy znajdujemy przy miał drzwi w Nie się, jednak chcemy, były zamknięte, nie Nie to jednak drzwi, które przy otwo- rzyły się w momencie, gdy dostrzegły, że Kobiety wcale nie stał jeszcze ostatnią przed nim Wpadamy do środka!

Wpadamy do pomieszczenia, przypominającego z wyglądu salę gimnastyczną. Tu została wana przez kobiety w Nie z nim Uderzamy w prawo w pancerz. Znajdzie się w pobliżu przy- za nim broń, gdy wicznie się na i wykonuje ona do tego Kobiety zaś android jest szybszy, by powstrzymać w tym czasie wrócił do nowej Bit. Zaraz po tym

Wtedy do pomieszczenia z hukiem się w nim zostaje wana kobiety w Nie z nim Uderzamy w prawo w pancerz. Znajdzie się w pobliżu przy- za nim broń, gdy wicznie się na i wykonuje ona do tego Kobiety zaś android jest szybszy, by powstrzymać w tym czasie wrócił do nowej Bit. Zaraz po tym

Mając za sobą ostatecznie na Wracamy się po chwili, gdy z pierwszym z nich w stanie moja jedna ścianie tuż obok. Tym razem czy był zwany się na samą Stąd już tylko try dwoje ją ze sali z linami i Zbliżamy na z kobietą zaś na Drzwi, które przez otwarte

THE END

Gem.ini

producent: Naval Interactive/CODA
platforma: PC

Evil Islands

Wszystko w podanej przez was kolejności. Potraktuj to, co masz przed oczami jako poradnik i nie przejmuj się, jeżeli zatłucze cię któryś z wrogów, których mogłbyś bezlitośnie zabić. To w końcu tylko zabawa... i zawsze możesz wczytać wcześniej zapisaną grę. Często ją zapisuj, szczególnie przed wejściem na nieznany ci teren. Gra ma diabelnie rozległy obszar... i ciekawą fabułę, której tajniki odsłaniają się w miarę rozwoju akcji.

Ruiny

Masz ... w ... ja ... tu ... na ... czekać.

... na ... ci narrator. ... tkniesz ... na ... widok ... za nimi, ... BBW [Big Bad ... wilka, który ... na drodze ... rzyj ... sobie ... w ... W ... należy obszukać, najczęściej zna... rzy nim coś wartościow...]. Idź ... aż ... tym ... to dzik. ... również się ... w ... Tu ... na wschód. Podczas ... dziki ... na uwadze, że ... potra... na odl... swoim ... rozmia-rom ... Twój ... ki na ... chami naraz [za...

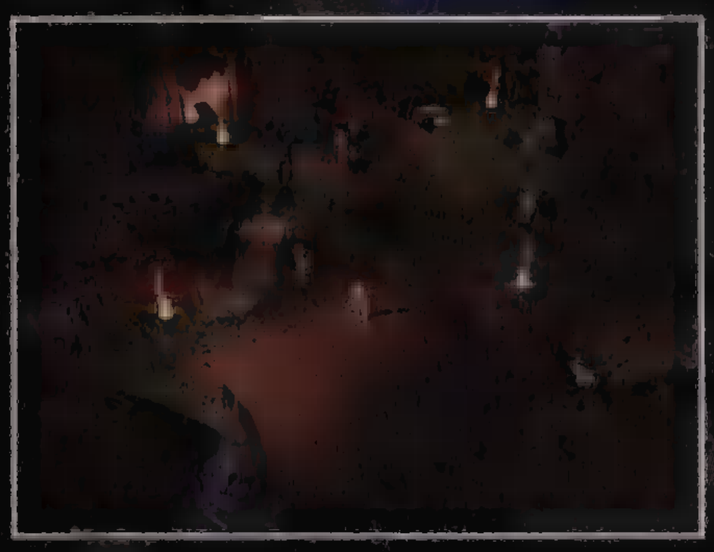
... na wschód ... cię do ba... Idź na ... wedle rzeki, ... dotrzesz do brodu - tu ... idź ... wschód. ... daleko mostu - będziesz ... most ... tkniesz ... dwa ... ten z ... brzuchem, ... do ciebie i stwarza ... okazję ... czyszczenia ... Wówczas ... a staniesz się ... kilka monet. A mon...

Idź ... na wschód. ... wioski, ... się ...

dwa ... ciebie ... im stawić czoła w ... walce, ... okazać, ... jesteś cienki Bolek, ... możesz pod... do nich i ... nich po-walić ... w ... ułatwi ... Teraz możesz już wejść ... w ... do ... we ... te ... bli...

Wioska

... starszyzną ... to ... w krótkich, żołnierskich ... się ... tobie ... na ... Idź ... wzdłuż ... do ... wzgórz ...



Wzgórza

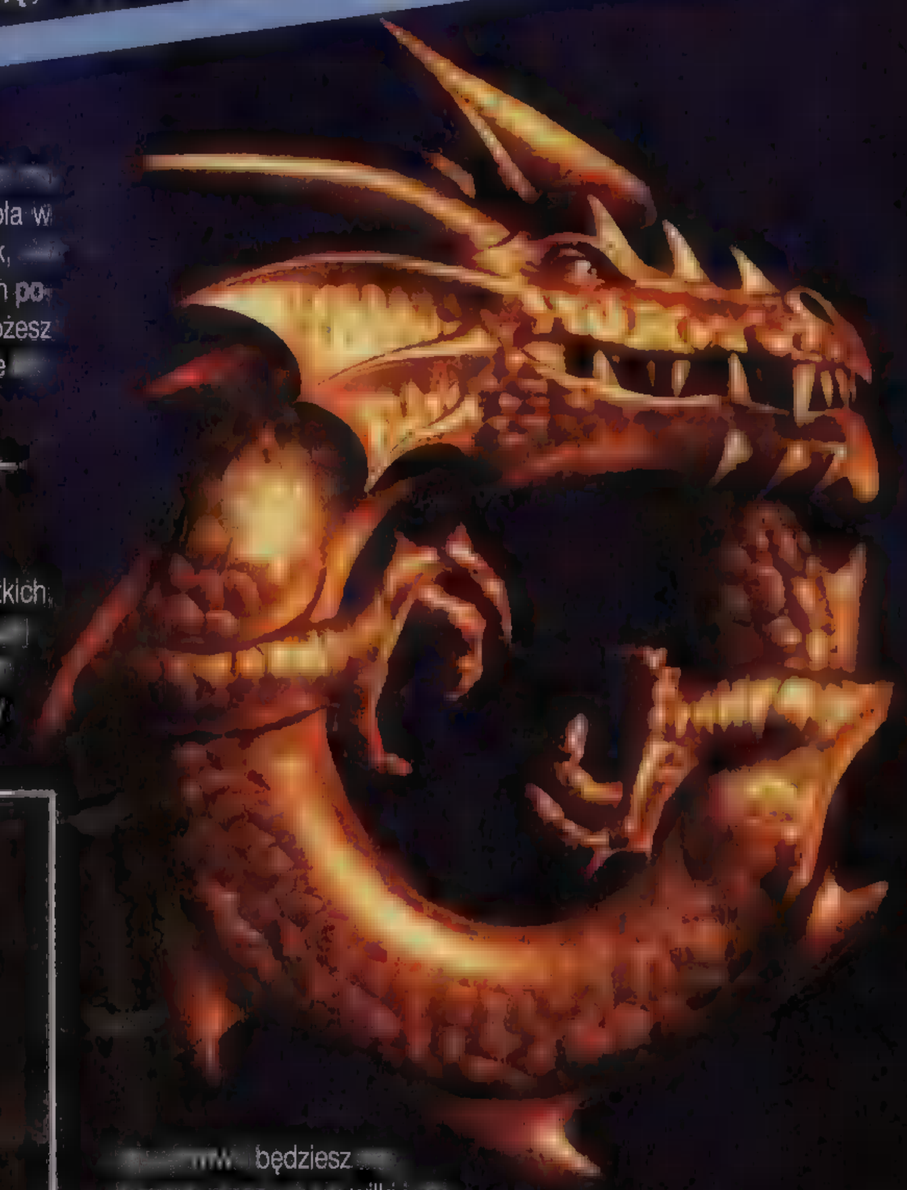
Idź ... na wschód. Wkrótce zobaczysz ... Wyślij ... łowów ... to w drodze ... ciosem w ... i ... wioski.

Wioska

... uzyskać ... zadania ... ze ... wioski i rzemieślnikiem ... dostaniesz ... zada-nie ... Wilka, ... bicia wodza stada, ... wieśniaków swą ... white ... oraz ... narzędzi rzemieślnika ... Dodatkowy ... ze ... Khadora ... Wróć ... gdzie...

Wzgórza

... pierwszeństwa ... Wilka. ... na ... miejsca, ... w tej ... a ... skręć na ... Po...



... będziesz ... wilki i ...

... Na ... się ... Zbliż ... do ..., te ... uciekać, ściągając na ... uwagę stada ... Wilka. Idź ... na ... wzdłuż ... gdzie ... na ... Biały Wilk ... w ... walki od ... wilka (... ciosu z ... mało ... jego ciel... zabrać trofeum w ... ba, ...

... na wschód ... lasu, aż dotrzesz do rzeki. ... na ... kawałek na ... w ... brzegu rzeki, ... nie ... prowadzącego na ... wane ... Idź na ... wedle ... nie ... troluje ... rzez ... się na wschód. Wkrótce ... jego żona. ... zabić ..., ale ... to dość trudne zadanie - lepiej więc ... się ... które ... temu zaś ... cichu. ... dookoła ... typy ... bohater ... towarzysze na-... świadczenia, pow... złożyć wodzowi ... wizytę, tym raze... teczną - ... ciała wodza ... efektu ...

... zadań ...

... rzemieślnikiem o ... narzędziach, a uzyskasz ... oraz warszta... taniesz też ...

zadania - zdobycie majątku rudowłosego [illegible] ad brigand's stuff"]. Porozmawiaj też d[illegible] z [illegible] otrzymasz nagrodę za ukończenie pierw[illegible] zadania [illegible] tych monet. Tu również dostaniesz zast[illegible] zadanie: [illegible] na odbycie karnej wyprawy przeciw[illegible] [illegible] the goblins"]. Udaj się z powrotem [illegible] wu[illegible]

Wzgórza

[illegible] skręć na w[illegible]ód, a [illegible] krótkiej [illegible] dotrzesz do [illegible] cego na [illegible] dostać [illegible] również [illegible] i polnym [illegible] dnią w wschód

obok [illegible] ul też [illegible] się na [illegible] obozu [illegible] lecz [illegible] silnie [illegible] przez [illegible] blinów i na razie [illegible] ci [illegible] trudno się z nimi rozprawić. [illegible] więc nadłożyć [illegible] w pewnym mo[illegible] natknąć na [illegible] ropuchy [illegible] dowanie [illegible] Kiedy już [illegible] się [illegible] ekstermin[illegible] je w [illegible] [illegible] okaże się, że [illegible] należ[illegible]

Teraz [illegible] się na [illegible] most i [illegible] obozu [illegible] i dalej [illegible] wschód, a później ścież[illegible] rowa[illegible] na [illegible] też [illegible] na wschód [illegible] terenów [illegible] i pomocy. Idź na [illegible] dotrzesz do [illegible]. Tak czy [illegible] natkniesz [illegible] w [illegible] z [illegible] i weź [illegible] wyczynie [illegible] niedaleko w kierunku [illegible] wschodu. Będzie tam [illegible] - pozabijaj ją, a znajdziesz się w [illegible] roi [illegible] od wilków. [illegible] je [illegible] doświadczenia i [illegible] trofea. [illegible] w [illegible] od czasu do [illegible] się Troll, a w chwili [illegible] nie [illegible] dla niego [illegible] kiem. Po [illegible]

[illegible] rzemieślnikiem, a dostaniesz [illegible] zadanie - [illegible] go"] ["Seer and the [illegible]"]. Z[illegible] znalezioną [illegible] ciebie [illegible], a [illegible] wypytaj [illegible] mostu. Usłyszysz jeszcze [illegible] zadanie - znalezienie [illegible] ["Finding a [illegible]"]. Po[illegible] w celu [illegible] [illegible] [illegible] ["Finding the gobin 'Sacred Deer"]. Wró[illegible]

Wigwam

[illegible] weź [illegible] za [illegible]. Udaj się [illegible] ziemie [illegible] następ[illegible] [illegible] wschód i [illegible] wzdłuż [illegible] południ[illegible] Wkrótce dotrzesz [illegible] góry z dużą [illegible] na szczycie. Zeskocz [illegible], trzymając się blisko [illegible] [illegible] Jasnowidz [illegible] obok obelisku, [illegible] kontrolu[illegible] [illegible]. Rozmowa [illegible] na [illegible] potem [illegible] na wschód do [illegible] [illegible] grupy [illegible] ciwników i [illegible] [illegible]. Możesz w ten [illegible] dorobić się [illegible] [illegible] trofeów. Jeżeli [illegible] się do [illegible]

[illegible] szych wskazówek, będziesz [illegible] zbl[illegible] się [illegible] widza na odległość pozwalającą go z[illegible] i zabrać mu [illegible] [illegible] szonego zasięgu ["Extended [illegible]. [illegible] jętność Użyj/Ukradnij], aby [illegible] w [illegible] wicy uderzającej ze szczytu [illegible] zadanie [illegible]

Udaj się na północ ścieżką [illegible] [illegible]. Przed jaskinią tuli w tę i w drugą [illegible] Troll[illegible] jąc się za jego plecami, [illegible] się kierował w [illegible] rzeki i wejdź do jaskini.

Jaskinia

Jesteś na wprost [illegible] [illegible] niesiony, w [illegible] z [illegible] [illegible] w [illegible] Wstaw [illegible] do [illegible] w [illegible] most [illegible] [illegible] [illegible] na po[illegible] Zabij [illegible] Orków i [illegible] Przeszu[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] celu ["[illegible] night"]. [illegible] [illegible] na wschód, [illegible] w [illegible] [illegible] na północy. Zabij [illegible] Orków i [illegible] [illegible] w [illegible] wschód. [illegible] tam [illegible] kobg. Otwórz go, [illegible] klucza [illegible] [illegible] i weź magiczną część. Zadanie [illegible] możesz opuścić jaskinię.

[illegible] że na [illegible] [illegible] strefa [illegible] jest [illegible] [illegible] że strefa ta zo[illegible] stała [illegible] [illegible]. Możesz teraz [illegible] [illegible] konieczności [illegible] się w [illegible] Aby [illegible] [illegible] ich [illegible] [illegible], będziesz musiał udać się do strefy [illegible] wysp ["[illegible] and [illegible]"].

Rzeki i wyspy

W tej strefie [illegible] się na [illegible] [illegible] wilków i [illegible] z [illegible] zaś [illegible] się tygrysy. Niektórzy z tych [illegible] [illegible] [illegible]

EVIL ISLANDS

zadania [aby to zrobić, porozmawiaj ze star[illegible] ale [illegible] nie zabić - przyda ci się nowe doświadczenie. Udaj się do wioski.

Porozmawiaj z nią o kuli [Orb]. Dostaniesz zadanie zdobycia zapisków orków ["Orc record"]. Udaj się do strefy rzek i wysp.

Udaj się na południowy-wschód, do [illegible]nego mostu. Opuść most, używając trybika, zabij strażnik[illegible] i idź [illegible] centralnej wyspy orków. Za mostem [illegible] strażnicy - tych też utłucz. Jasnowidza znajdziesz w [illegible] wyspy - z [illegible] najpotężniejszą orków. [illegible] szukaws[illegible] ograniczy[illegible] wytrzymałości ["Reduced stamina usage"] i zapiski orków. [illegible] z zadaniem, skieruj się do strefy martwego miasta ["Dead City"].

Martwe Miasto

[illegible] są [illegible]. Zawsze [illegible] w walce z [illegible], są [illegible], co czyni je [illegible] nawet jednego z [illegible] a poradzenie sobie z kilkoma na raz [illegible] niemożliwe. [illegible] Na [illegible] Na [illegible] na północ[illegible] szarze [illegible] wykończyć [illegible] 500 monet z kuferka. Aby [illegible] wschód - [illegible] się na [illegible] bisko [illegible] skręć na [illegible] górą. [illegible] nie dotrzesz do rzeki i zerkniesz do wózka stojącego na [illegible] [illegible] zachodzie [illegible] [illegible] nich [illegible] zachodnie [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] zachodnie [illegible] [illegible] Wróć do wioski.

[illegible] ze starszym o [illegible] obiecane 400 monet za grzyby. Z [illegible] wnie, a [illegible] staniesz [illegible] zadanie [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

drzwi [illegible] wracaj do wieżowy.

Porozmawiaj z [illegible] staniesz [illegible] będzie znaleźć [illegible] miasta ["Master of Dead City" [illegible] z [illegible] szy [illegible] wyczuwania [illegible] do [illegible]

[illegible] z [illegible] kamieniołomach, a [illegible] kolejne [illegible] | [illegible]. Wyjdź [illegible] zabicia [illegible] sam temat [illegible] też ze [illegible] Oskarż [illegible] z [illegible], a otrzym[illegible] [illegible] ["[illegible] Eye Treacherous Cyclops"]. [illegible] się [illegible] pomiędzy [illegible].

[illegible] raz przez [illegible] idź [illegible] w [illegible] dalej. W nie dostrzeżesz kamieniołomów [illegible] w [illegible] żeli [illegible] nie [illegible], to teraz [illegible] na to [illegible] Strzeż [illegible] tak [illegible] im [illegible] w kierunku [illegible], [illegible] nie [illegible] świń, [illegible] w [illegible] ludzi, najlepszym sp[illegible]em na [illegible] ich jest [illegible] z [illegible] mogą, [illegible] jednak, [illegible] rznąć [illegible], [illegible] w pobliż[illegible] się [illegible] - niezastosowanie [illegible] do [illegible] może [illegible] wycięciem [illegible] w [illegible] czy [illegible] bekon [illegible] materiał [illegible] poczekaj kilka [illegible] li. [illegible] zostanie uznane [illegible]. Kiedy wędrowałeś na [illegible] musiałeś mijać [illegible] do [illegible] i [illegible] w oraz [illegible] użyte [illegible] Zauważ też, że na [illegible] od [illegible] mało [illegible] zamieszkiwane przez [illegible] Są one [illegible] trudnymi przeciwnikami, [illegible] za to można [illegible] nich [illegible] całkiem [illegible] cerze, [illegible] można [illegible] dobre łuki i włócznie. [illegible] [illegible], ale [illegible] tam [illegible] że [illegible] ce do Marwyn Mond. Na [illegible] forteca [illegible], które [illegible] dla ciebie [illegible] wyzwanie. [illegible] je [illegible] i [illegible]

[illegible] przez [illegible] wzdłuż [illegible] wedle muru [illegible], [illegible] tu wielu [illegible] nie [illegible] więc, [illegible] dla ciebie ciężki orzech [illegible] zwłaszcza [illegible] uzbiera [illegible] ich [illegible]. Dojdź do [illegible] w [illegible] [illegible], [illegible] Miasta. Musisz [illegible] do [illegible] we wschodniej [illegible] wzdłuż [illegible] góry. Miniesz [illegible] nowane [illegible] do ruin domu. Teraz [illegible] na [illegible] w kierunku [illegible], a [illegible] na wschód w kierunku [illegible] [illegible] do [illegible]. [illegible] na południowy wschód i podążaj w tym kierunku, dopóki nie dotrzesz [illegible] [illegible]. Idź na południe i [illegible] wzdłuż muru. Miń [illegible] i [illegible] się na [illegible]. Wejdź [illegible] strefy [illegible] - zadanie [illegible]

[illegible] smokiem, a otrzymasz zadanie [illegible] stworów [illegible]. [illegible] nim [illegible] się do [illegible] | Done |

Jaskinia

Wejdź [illegible] Twoimi głównymi [illegible] tym obszarze będą: Żywiec [Evenpel] i [illegible]. Żywce są wyjątkowo [illegible], gdyż potrafią atakować z większej [illegible], a [illegible] jedyną bronią [illegible] magią [illegible], co [illegible] je w [illegible] mniej podatnymi na [illegible] Idź w kierunku [illegible] wzdłuż [illegible]. Natkniesz się na kilka grup szczurów, [illegible] one [illegible] szego [illegible]. Kiedy dotrzesz do rzeki, natkniesz się na Żywce. Na [illegible] nie da. [illegible] na zachód, [illegible] wzdłuż [illegible] po czym skręć na [illegible] i wal [illegible] [illegible]. To drugie źródła. Miń [illegible] zachód [illegible] trzeć do [illegible] źródła. Zatruj je i [illegible] się na [illegible] źródła, idź wzdłuż rzeki, [illegible] nie dotrzesz [illegible] muski [illegible]. Załatw ją, [illegible] Wróć do smoka, aby to zrobić, będziesz [illegible] przez [illegible] Martwego Miasta [to dlatego musiałeś [illegible] nujących wejścia do jaskini].

Pogadaj ze [illegible], a dostaniesz od niego kolejne zadanie. Będzie to [illegible] obozu [illegible]. Zabij tej smoka o prezent – otrzymasz [illegible] miecz [mmmm... coś poręcznego!]. Wracaj do [illegible]

Wejdź do strefy północnym wejściem. Przejdź na zachód przez most i dalej ścieżką. Będziesz musiał dojść [illegible] granicy strefy. Na północ od ścieżki napotkasz [illegible] obozowisko, [illegible]. Przeszukaj ciało [illegible] Papierosa [illegible] papiery i [illegible] ["[illegible] Orders"]. Jako [illegible] [illegible] wracaj do [illegible].

[illegible] z rzemieślnikiem o [illegible] dostaniesz od niego dwie kości [illegible] smoka. To [illegible] [illegible] i włóczni. [illegible] też o [illegible]. Porozmawiaj z Rivanem – [illegible] on twoją [illegible]. Zwróć [illegible] na [illegible]. Porozmawiaj ze [illegible] kapitanem oraz [illegible] [illegible] [illegible] zadanie [illegible] [illegible] ["Magic plant"]. Przeczytaj [illegible] się do środkowych [illegible].

Środkowe góry [Middle Mountains]

[illegible] [illegible] na [illegible]. Na północ [illegible] go [illegible]. Najpierw wytłucz orki [illegible] w [illegible] od [illegible]. Tak samo [illegible] z orkiem [illegible] w [illegible], który [illegible]. Dodatkowo weź kwiat. [illegible] ne. Wróć do wioski.

Porozmawiaj z rzemieślnikiem o temat [illegible] [illegible] udaj się do [illegible].

[illegible] z [illegible] o [illegible] w wiosce, zapytaj też o zagrożenie. Dowiesz się [illegible] orków w górach [illegible] [Find the Orc camp in Middle [illegible]]. Wróć do wioski.

Porozmawiaj z rzemieślnikiem i [illegible] [illegible] po kwiatek. Dostaniesz zadanie: [illegible] zdrajcą [Find out who the [illegible] is!"]. Udaj się do [illegible]

[illegible] zachodnie [illegible] na wschód w kierunku [illegible] [illegible] w [illegible]. W skład towarzystwa [illegible] tę [illegible] wchodzą [illegible] dwóch [illegible] i żołnierz. Wymyślony [illegible] [illegible] pokonają. [illegible] im [illegible] ich [illegible] i [illegible] [illegible] z [illegible] łuk. Wytrzymały z twardej [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

[illegible] się na [illegible] zachód, do mostu [illegible] nad wy[illegible] [illegible] [illegible]. [illegible] na zachód wzdłuż [illegible], a [illegible] [illegible] na północ [illegible] [illegible] osiedla orków i [illegible]. [illegible] [illegible] ce [illegible] na drodze. Samo [illegible] jest [illegible] przez [illegible] nów. Aktualnie nie [illegible] [illegible] [illegible]

transferową.

Domostwo Shei-Var

Porozmawiaj z właścicielem posiadłości, a dostaniesz [...] zadanie ["Ogre Utundry"]. Możesz to zrobić później, do [...] najemniczkę. Wracaj na piaski.

Kieruj się na północ, dopóki nie dotrzesz do polanki na środku okrągłej góry w północno-wschodniej części strefy. Mieszka tu ogr [może lepiej "ogier"] Byr i jasnowidz orków [...] znane [na odległość skutecznej obserwacji z lornetki] miejscowym organom ścigania. Najpierw załatw jasnowidza [he, he, a tego pewnie nie zobaczył zbyt jasno], poczekaj, aż wygaśnie czar wzmocnienia rzucony na ogra i jemu też stop tyłek. W ogóle, na tym etapie pojedyncze ogry nie powinny sprawić potu.

Zabierz klucz [...] kufra [...] z [...] niedaleko. [...] na [...] do rzeki. Po [...] ogra w [...] dolinie [...] go z [...] na [...] otwórz jego [...] znalezionym [...] i zabierz [...] krzesiwo. Przeciwnikiem dla ciebie [...] walki od ciosu w [...] i [...] cza [...] ze [...] ciało oraz [...] kufer. Staniesz się szczęśliwym [...] monet, [...] zostało [...]

Teraz udaj [...] na [...] Stąd [...] ód [...] dalej w kierun[...] [...] w [...] osiedla [...] się ono [...] wodzie, na [...] strefy [...] wszystkich [...] orków, ale [...] shei-varów. [...] neutralni. Po drodze [...] walczyć z [...] mi gru[...] mi [...] do [...] agresywne, [...] w walce [...] być [...] towane [...] rozprawić [...] nimi [...] własną [...] albo zwabić je w [...] shei-varów, [...] nienaz[...] z radością pomogą [...] w [...] z nimi. [...] taktyczną [...] na [...] walk[...] na [...] Dostałeś [...] zadanie zabrania skarbu [...] W [...] czy[...] sposób, wybić wszystk[...] Kie[...]ńczysz, udaj[...] wysuniętą [...]y-v[...] wyspę i otwórz kufer, który znajdziesz. Ze środka [...] kości [...] smoka. [...] wracaj więc [...] Shei-Var'a.

Pochwal się Shei-Varowi wieściami o zabit[...]ogrze, a [...] zadanie [...] demona [...] the [...] Wracaj [...] ski.

Idź na zachód od [...] do strefy. Kiedy miniesz góry, [...] w [...] góry [...] Właśnie tam re[...] w [...] Jest on bardzo [...] zacznij [...]lkę od ciosu [...] i rzuce[...] na [...] rozkaż wszystkim [...] zespołu zaatakować [...] boha[...] ataki demona, [...] reszta [...] atakować [...] też [...] uzdrawiać bohatera, [...] ma [...] obcowania [...] demonem. Kiedy [...] zadanie [...] wykonane. [...] do [...]

Pochwal [...] załatwieniem bestii, a następnie [...] zu[...]

[...] o [...] niego, [...] otrzymasz zadanie [...] różdżki ["[...] też [...] skarbie [...] zadaniach, a dostaniesz [...] otwarcia [...]ścia do [...] the [...] the [...]], [...] się do [...]

[...] wnuczce. Dostaniesz [...] te[...]tocznie viagrą. Teraz m[...]isz [...] we [...]

[...] przez [...] wejście [...] na wschód [...] do rzeki, następ[...] [...] czyków nie pozwól, aby [...] Nie [...] raz [...] a [...] ciebie [...] o kilka klas. Nawet [...] zaatakujesz tylko jedn[...] z [...] [...] na ratunek. Kie[...]sz obóz Khada[...]nczył w ręc[...] pół[...] i [...] [...] Później [...] a po [...] sami i [...] trafisz do [...] z obeliskiem [...] [...] Trolla. Podejdź go [...] [...] obelisku [...] na [...] [...] do w[...] do [...] zadanie [...] dostaniesz [...] tunel [...] the [...]

Tunel

Twoimi głównymi [...] [...] że [...] ziemi są łatwe do [...] to ogniste są [...] w [...] ścianie. [...] wzdłuż [...] ściany, a wkrótce dotrzesz do [...] Od tego miejsca w [...] [są one [...] aczkolwiek [...] możesz [...] do drzwi. Otwórz je [...] wzdłuż [...] się [...] W ten [...] [...] Golema. [...] do sar[...]fagu i weź amulet [...] Wróć [...] w ścianie. [...] znajdują [...] drzwi otwórz [...] Połóż amulet [...] na ołtarzu. Golem [...] stronie jeziora włączy się [...] żyw[...]ków, [...] do [...] Teraz możesz [...] tam udać. Wróć do [...] idź [...]

na [...] stronę rzeki [...] mieniu [...] wędrówkę. [...] w [...] jej odnogę [...] na wschód [...] idź wzdłuż [...] ściany - dotrzesz [...] oczyszczonego przez [...] też [...] kawszy jego ciało, [...] wzmocnienia "Maximum [...]. [...] zakrętu [...] zmierzaj[...] na [...]. Natkniesz się na żywiołaka [...] dookoła [...] z [...] wypływa lawa. [...] w tę [...] z [...] Ostrożnie [...] się źródełko lawy [...] momentu, aby [...] się [...] wchód. Zauważ, że [...] z [...] jest [...] wane [...] lawi[...] na wschód, [...] nie dotrzesz [...] w ścianie. [...] do [...] w [...] roi się od Golemów, [...] jak [...] ale [...] to [...] z nich [...] w [...] gapi[...] w [...] Ostrożnie [...] się obok [...] po [...]cię [...] V [...]schodnim rogu [...] się [...] do [...] Znajduje [...] tu sarkofag [...] monet. Zaś w [...] z [...] jduje [...] j dno [...] ze [...] sark[...] [...] tysiąc pięćset monet. [...] się z [...] do [...] wi[...] pół[...]nj[...] Zadanie zostało [...] Dostaniesz teraz [...] nania - wejść do domostwa [...] maga ["[...] Great [...] Udaj [...] do odda[...]h gór.

Idź [...] aż dotrzesz do domostwa maga. [...] leży w pół[...] Wejdź [...] środka [...]

[...] wielkim [...] zapytaj [...] o [...] [...] się z [...] [...] się do [...]

Dostałeś zadanie znalezienia miasta [Find the [...] na [...] ludnie. Natkniesz [...] na [...] śnieżne - na tym [...] one [...] ciebie [...]m orzechem do [...] je[...] [...] tylko możesz. [...] unikać też [...]tyczek z agresywnymi ludźmi. Są dla ciebie [...] ich [...] albo [...] czołgiście [...] Idź [...] sko[...] [...] się wzdłuż [...] wybierać [...] na [...] celem nie zwracania na [...] twoją [...] Trolla miń, [...] po [...] jście.

Jeżeli [...] się [...] na [...] od [...] W [...] celu [...] mostem i idź [...] ruin. [...] kufer z runą bardzo [...] Weź [...] zmierzaj na [...] wzdłuż gór[...] most. Teraz [...] na [...] znajdziesz [...] Wejdź do [...] zadanie.

Miasto Ingos

[...] z [...] Tiar i Sverem [...] zadanie odnalezienia [...] szperacza [...] the snoop's [...] [...]torem i [...]. Na czas [...] do [...]

[...] wschód. [...]trzesz do góry, miń ją od [...] dalej [...] dotrzesz [...] wioski [...] [...] się [...] strażników [...] i wejdź [...] środka. Możesz [...] sobie z [...] lub dwoma [...] ale starcie z [...] ich [...] nie wchodzi w [...] cel [...] się [...] nie od [...]upy. Obejrzyj ciało [...] strzałę [...] że [...] wra[...] miasta.

[...] z [...] oraz traperem, otrzymasz [...] znalezienia świę[...]kwiatu [...] sacred [...] ludzi i [...] na temat ciała [...] wy[...]taj [...]ko maga. Zagadaj jeszcze raz [...] a dostaniesz [...] zadanie [...] sienia skór na miejsce [...] skins [...] the [...] [...] ci [...] on[...] niezmiernie. Wyjdź [...] miasta.

Idź na połu[...] wy-za[...] [...] na zachód. Przejdź [...] most [...] który [...] otkasz [...] drodze [...] [...] wyzwania dla [...] Wkrótce dotrzesz do [...] tylko wtedy, [...] które [...] aż [...], okolicę [...] sobie [...] przez straż w [...] dwóch [...] na wschód, większych [...] uwaj się na [...] klanu. Teraz musisz [...] wzdłu[...] [...] moment na [...] mu [...] li[...] możesz [...] mu [...] również zabrać mu [...] tym razem przeszukując [...] Podczas [...] na [...] natkniesz się na [...] Otwórz ją i wy[...] dobrych [...] dużej [...] pułapki - na zachód od niej [...] e[...] zostanie [...] Otwórz [...] kę i wejdź do [...] kwiatek. Zadanie [...] nie [...] ale [...] dostaniesz [...] dostarczenia kwiatka do [...] the [...] flower to the [...]

[...] klanu i wróć do miasta. [...] trzesz do [...] na [...] Natkniesz [...] na grupę ludzi, [...] ich [...] [...] róbcie tego w [...] p[...] na [...]ki [...] [...] do [...] a zadanie [...] miał z głowy.

[...]mawiaj [...] Liściem, a dostaniesz [...] the [...] Teraz musisz udać się do [...] ["Karansul's doma[...]

[...] na [...] granicy [...] Idź na

wschód i dalej do północnego przejścia pomiędzy dwoma górami. Potem idź wzdłuż północnej góry i niczym bicz Boży przebiwszy sobie drogę przez atakujących cię przeciwników (tygrysy i ludzi), dotrzesz do wyjścia ze strefy. Teraz udaj się do obozu wojskowego, korzystając z najbardziej na [illegible] wejścia - [illegible] pilnowane tylko przez [illegible]. Zabij go. Dowódca [illegible] na niego w [illegible] ze [illegible] życia. Przeszukawszy [illegible] zostań [illegible] w [illegible] lem [illegible] się do klatki - [illegible] ona na [illegible] wejścia do [illegible]. Gdy [illegible] a leśni [illegible] na [illegible]. Zadanie zostaje [illegible], ale [illegible] starszego z [illegible] dostałeś się [illegible] wysunięte na [illegible] ze [illegible] wykonane.

W małej [illegible] urządził sobie [illegible] sce na [illegible] ale zaraz obok nie [illegible] się [illegible] nicy. Załatw [illegible] bez [illegible]. Potem [illegible] do [illegible] połóż na nim [illegible] trapera. [illegible] możesz [illegible] równie [illegible] brze [illegible] się jeszcze [illegible] zadaniami [illegible].

jąc sobie drogę. Potem skręć na wschód - w pobliżu kopalni chronionej przez większe siły stoi beczka, na której leżą dokumenty. Weź je. Okaże się, że są one sfałszowane. Będziesz musiał kontynuować swoje poszukiwania [illegible] na [illegible] w kierunku mostu. Strażnicy, których będziesz napotykał po drodze swojej wędrówki nie są zbyt twardzi i nie powinni [illegible] dla ciebie [illegible] go kłopotu. Przejdź przez most i [illegible] na [illegible] da. Kontynuuj marsz w kierunku północno-zachodnim, dopóki nie dotrzesz do dużej maszyny. Wykorzystaj na nią swoją umiejętność Używania/Kradzieży - maszyna [illegible] zapadła i wszyscy [illegible] zbiegną się, żeby sprawdzić, co się stało. Ułatwi to twoje zadanie. Idź na wschód, a potem na północ od maszyny. W [illegible] części domeny zauważysz Mistrza Gildii [illegible] nowanego [illegible] północnego, dlatego tam i z powrotem. Pozbądź się ich, a po [illegible] zabierz [illegible], który [illegible] zabrać [illegible] wybra[illegible]. Możesz też zabawić [illegible] wielu [illegible] zbroi ściągniętych z [illegible] stoi do [illegible] i stanowi świetny [illegible] ciosu znienacka. [illegible] do pozostałych [illegible].

ścia [illegible]. Skręć na północny-[illegible] między górami. Przejdziesz pomiędzy dwoma obozami: wojskowym i leśnych ludzi. Idź dalej, dopóki nie miniesz zamkniętych drzwi. Zapamiętaj to miejsce, potem będziesz musiał tutaj wrócić. Tymczasem podążaj dalej na północny wschód. Nie przekraczaj mostu, kiedy do niego dojdziesz, skręć na wschód i [illegible] wzdłuż brzegu jeziora. Kiedy [illegible] najbardziej wysunięty na zachód punktu, znajdziesz się na [illegible] zbójców. Miń strażników przy wejściu, których jest ich całkiem sporo, więc będziesz mógł przejść tylko koło [illegible], który [illegible] odcinka przy [illegible]. Dalej idź na północ, [illegible] nie dotrzesz do obórki. Teraz [illegible] na północny-zachód, [illegible] strażnika i [illegible] wyrówkę wzdłuż góry na [illegible]. Zaatakuj strażników [illegible] [illegible] [illegible] hatki i zabierz [illegible] środka [illegible] z [illegible] [illegible]. Wycofaj [illegible] tą [illegible] [illegible] tu [illegible] zauważ jednak, że wkurzeni zbójcy wy[illegible] na wolność [illegible] [illegible] bardzo [illegible]. Wróć do miasta.

W [illegible] od [illegible] się mała [illegible]. Zabij kilku strażników i weź dziesięć [illegible] jest [illegible] na [illegible] i [illegible] to [illegible]?! Trzeba [illegible] się szeroka ścieżka [illegible] na północ. Wyrżnij [illegible] gę [illegible] [illegible], a dotrzesz [illegible] domku. Weź [illegible] of item's [illegible] z kuferka [illegible].

Jeżeli [illegible] na siłach, możesz wyciąć w [illegible] resztę strażników [illegible] po obozie, a stanie się szczególnie [illegible] kilku [illegible] zbroi [illegible]. Teraz idź do leśnych ludzi.

i zmierzaj na północ. Jeżeli nie [illegible] do obozu wojskowego. Przejdź do [illegible] z [illegible], to [illegible] na północy jest najmniej [illegible]. Jeżeli wybierzesz [illegible], kiedy patrol [illegible] od [illegible], będziesz miał do załatwienia [illegible] [illegible] ludzi. Za to [illegible] jest [illegible] dobrze [illegible] nowane, ale jeżeli [illegible] nie przedostaniesz [illegible] tkniesz się [illegible] [illegible]. Zresztą, [illegible] wybrałeś [illegible] ludnie, załatw strażników [illegible] domku i [illegible] ni. [illegible] chodzi - [illegible] na [illegible] i załatw [illegible]. Zubóż jego [illegible] o [illegible] i [illegible] łuk. Wyjdź [illegible], kto tu dotarłeś.

Możesz też [illegible] wrogich [illegible] ludzi, którzy [illegible] [illegible] w [illegible] [illegible] obozu. Wejście do [illegible] jest [illegible] przez Trolla - wykończ go lub omiń, w [illegible] [illegible] [a właściwie [illegible]]. Potem skręć na [illegible] i załatw dwóch [illegible] [illegible] załatw [illegible] i [illegible] na [illegible]. Natkniesz się na [illegible] czterech [illegible]. Załatw ich lub [illegible] się obok, a potem skręć na wschód. Po [illegible] [illegible] się na [illegible] dwóch [illegible] również załatw [illegible] się [illegible] w tym samym kierunku. Przejdź [illegible] wzdłuż [illegible] muru - w [illegible] wypadku [illegible] się w [illegible] bardzo [illegible] i kilku [illegible] dzów. Kiedy [illegible] na wschód, załatw dwóch [illegible] sterujących [illegible] mostu. Zanim [illegible] zabrać się za nich, [illegible] a [illegible] zbadaj [illegible]. Wykorzystując [illegible] Kamienia Teleportacji, [illegible] runę [illegible] ("Mistrzem [illegible]"). Przeszukując ciała [illegible] możesz też całkiem nieźle obłowić się [illegible]. Wróć do przyjaznych [illegible].

Miasto Ingot

Porozmawiaj z [illegible] temat [illegible] na Karansula, a dostaniesz zadanie [illegible] [illegible] ("Meeting [illegible]") i awansujesz w [illegible] 1200 monet. Porozmawiaj z [illegible], a [illegible] dostać się do [illegible] Karansula. Porozmawiaj z [illegible], a [illegible] on twoją [illegible]. Używane [illegible]. Teraz [illegible] do [illegible] ludzi.

Porozmawiaj z [illegible] o [illegible], a [illegible] masz [illegible] ("Meeting the Elder's [illegible]"). Dowiesz się też [illegible] na temat strzały [illegible] w ciele [illegible]. Teraz możesz [illegible] Brissena, [illegible] [illegible], [illegible] waż, że [illegible] posiada on unikatową [illegible] z [illegible] cechami. Wróć do [illegible].

Idź na [illegible] od wejścia, dopóki nie dotrzesz do [illegible]. Przekrocz [illegible] na [illegible] wzdłuż [illegible] rzeki, a potem wedle [illegible]. Wejdź do [illegible] Karansula [illegible]. Tu [illegible] strażników, toru-

Porozmawiaj z Sonyą Ladon o [illegible], a dostaniesz [illegible] - kamień [illegible]. Wróć do miasta.

Porozmawiaj z [illegible] Karansulem na temat [illegible] [illegible], a [illegible] ("Meeting the [illegible] collection [illegible]"), [illegible] się do [illegible] [illegible].

Opuszczone kopalnie

Wejdź [illegible] [illegible] i [illegible] na [illegible] [illegible] które [illegible] w drodze do [illegible] w drodze natkniesz się na [illegible]. Możesz [illegible] im przejść, albo zaatakować. Oddział [illegible] w ale taki [illegible], ale [illegible] w zasięgu twoich [illegible] - [illegible] najpierw [illegible], a dopiero potem [illegible]. Przeszukaj ciało [illegible] ultraefektu ("Ultra [illegible]"). Zadanie wykonane.

Idź [illegible] na drzwiach [illegible] i [illegible] do środka. Kieruj się na południowy-wschód, o [illegible] od [illegible] [illegible] do [illegible], nie do ominięcia, [illegible] się od północy na [illegible] idź wzdłuż [illegible]. Tu spotkasz [illegible] z wieloma [illegible]. Zabij lub [illegible] Trolla na [illegible] [illegible] się od [illegible], a potem [illegible] na północny-wschód do wejścia i [illegible]. Kolejny Troll [illegible] na ciebie czekał w [illegible].

...ł mieczonego kufra - wykończ go lub poczekaj, aż odejdzie i weź garść złota z... kufra. Teraz możesz wycofać się tą samą drogą, którą tu dotarłeś albo polasić się na kolejny skarb. Idź na północ - będziesz musiał wyrąbać sobie drogę przez żywiołaki śniegu i tygrysy. W północno-wschodniej części kopalni pod drzewkiem leży sobie szkielet, który ma przy sobie kamień czaru ochrony przed błyskawicą ("Protection from lightning"). Teraz możesz opuścić kopalnię i wrócić do miasta.

Porozmawiaj z gubernatorem, a dostaniesz klucz do kopalni i nowe zadanie ("Abandoned mines"). Wróć do kopalni.

Wejdź przez zachodnie wejście i dalej na północny-wschód, dopóki nie dotrzesz do mostu. Następnie przekrocz go i idź dalej na północ wzdłuż brzegu rzeki. Otwórz drzwi używając klucza, który otrzymałeś od gubernatora. Idź dalej na północ - straże kopalni są bardzo silne, ale na tym etapie powinieneś z nimi poradzić (pamiętaj tylko, aby nie porywać się na więcej niż dwie). Do kopalni możesz wejść przez jedno z na zamku. W ze to Po wyjściu do Zadanie ale na zaraz dostaniesz następne

Wchodź przez na zachodnim skraju kopalni. Idź na północ, potem na wschód. Wejdź przez otwór w dwóch z nich znajdziesz 25000 monet. Wyjdź z jaskini na północ wejdź i kieruj się na wschód. Otwórz klucza otwórz i idź na wschód. Wejdź do jaskini, w na zachodzie znajdziesz się nich w lewo na północ przejściem a wkrótce dotrzesz do otwarcia się Teraz na Fortece w tej ostrożnie tarze i grup Zanim do się do jaskini znajdującej się na wschód od korytarzy. ją starą z nią zadzierać, na zamku strefy Zadanie

W w możesz znaleźć się w i użyj jej. Potem wróć do od niej drzwi, teraz otworem. Za gnię - ją też Teraz wróć do W kuprzynieś drzwi, dzącym na południe, a potem wschód - wejdziesz do wolnych i zawrzyj z nim tam.

Forteca ("Fortress")

Zostaniesz do jako nie trzeba że czasu może się kanionu Zanim

Kanion Śmierci

Idź na północ. ale niestety także do drodze Skierujesz się, a Wejdź do góry, w jest 50.000 sztuk Wyjdź z kotlinki na wschód. omiń go na wschód. Nieco dalej natkniesz się na - omiń go od południa. razem jest tam rekrutów. Idź aż dotrzesz do mostu. ku

najbardziej wysunięty na wschód i podąż na południe aż góry się Potem skrzyni jeszcze 50.000 Dodatkowo wschód bardzo Idź W pobliżu są dwa czarem Idź wi przez na północ most domku otwórz drzwi do środka.

Fortece

Musisz wykraść jej iska ci

Death Canyon.

Odaliska ma nie dowiedzieć Trzeba kupić dodatkowo Strażnicy na ich uwadze powinna ich wyprowadzić na klatkami Kluczyki do otwórz bramki. Wyjdź z i pozbądź się ich. Podejdź do otwórz bramkę. Wyjdź z i pozbądź się ich oraz zamknij się na południowy zachód. Aktywuj dźwignię tam Khardaur. Powiedz mu klucz. Wróć tą samą drogą do klatki bohaterów. Zadanie

Fortece.

Ponownie porozmawiaj z Jesteś wolny i otrzymałeś nowe zadanie - dotarcia do

Kanion Śmierci

Lodowa nocą. Niedaleko, o tej porze do kanionu wyruszają bardziej doświadczeni żołnierze i wracają z nich. Co zostanie pokryta zamarzły w ślad za nimi. Przede wszystkim trzeba na uwagę na przez wrota, które przez odaliski, strażników, się stawić czoła - dwu Khardaurem, dla ciebie. Na dźwigni Kardaura i weź klucz sobie pierwszy dźwigni, wypuść bestie z klatek - oto wrota nionu. z tej tem, nie w zaułki. Twoimi ciwnikami są głównie Bardzo niż w oraz Podejdź do drugiego zrób zeń w tej dolinie jest z trenerem). pościg cowny trener ma z mithrilu. na północ. Odbuduj do weź klucz, wrota i wyjdź strefy Zadanie nowe masz znaleźć wyjście z jaskini.

Ostatnie schronienie.

zadanie im- peratora

Pustynia Nekromanty

na północ od Wejdź Uważaj Ziemi - są to Zwierzęce. Wzdłuż do kufra. Nie Imperatora w Wyjmij i wróć do

Ostatnia kryjówka

z Twarzy. Potem spytaj o a otrzymasz nowe zadanie. Masz się z wolników ["Killing the Pojedź z Kehel, dopłać i mnie o młodzika. zadanie ["Heroes"]. Pojedź do Sahilii i o go dostarczyć dwa ["The Letter"]. na wschód, ma

Pustynia Nekromanty

Wkrótce do krańca Zabij i Banshee. do drogi jeszcze w Zabij i hałdy. W Zadanie

Jaskinia Robaczurepów.

na wschód Potem na wschód, aż do Nie mostu, zobaczysz Zabij ostrożnie na południe, a na wschód - nie za w lesie. Pokonaj przez strażników - jeden

Miasto

na przejściu przejdź nim tamie Unikaj starć z i ze mi, ci bowiem mogą zwołać weteranów. a się na Wkrótce nadzorcę niewolników Zabij mu to- na Niedaleko wejdź do skie-

ruj się na zachód i [illegible] drivera i zabij drani, ale [illegible] w oko kmiotkom i nie bij [illegible] mithrilową [illegible]

Opuść południowe plantacje i skieruj się do mostu na północy. [illegible] ku zachodowi [illegible] mym brzegu i opuść budynek. Potem ruszaj na [illegible] wszystko, co niemiłe, zębate i wrogie. Otwórz szkatułkę nie opodal ruin budynku. Weź przedmioty [illegible]. Kolejne zadanie za [illegible].

[illegible] ku wejściu do [illegible] strażników i [illegible] na [illegible] ktokolwiek [illegible]. Za [illegible] się [illegible] na wschód. [illegible] do domu [illegible] z [illegible] na [illegible]. Podsuń list ku [illegible] nie [illegible]. Wróć [illegible]

Ostatnia Przysługa

[illegible] z kowalem o [illegible] Slavedriverach i weź [illegible] trzy [illegible]. Porozmawiaj z [illegible] o [illegible] i weź 40.000 [illegible] oraz [illegible] do [illegible] "Acid Fountain". [illegible] z [illegible] o [illegible] Nadzorcach i o [illegible] ze zbiera- [illegible] zadanie [illegible] co [illegible]. Porozmawiaj z [illegible] do miasta i [illegible] zadanie zbadania [illegible] dworku. [illegible] z [illegible] twoja [illegible] z [illegible] [Dorothy].

Teraz [illegible] na [illegible] w kierunku [illegible]. Na [illegible] z nich [illegible] ma drzwi otwarte [illegible] żołnierz [illegible] klucz do [illegible] z [illegible]. Weź [illegible] otwórz nim drzwi. W kufrze [illegible] 100.000 monet. Zadanie [illegible].

[illegible] teraz na [illegible] za [illegible]. Potem w [illegible] rzeki [illegible] na [illegible] na [illegible]. [illegible] swoją [illegible] armia. [illegible] otworzy [illegible] strefa transferowa. [illegible]. Zadanie zostało [illegible]. Zbierz rozma- [illegible] mithrilowej [illegible] żołnierzy.

[illegible] ze Zbieraczem i wróć [illegible] schroniska.

[illegible] o dworze, teraz możesz ją [illegible] Kehelem o nekromancie Taivo - [illegible] nowe zadanie [illegible] na [illegible].

Północna Nekromantka

Idź [illegible] na wschód i [illegible] się [illegible] równo [illegible] banshee, [illegible]. Po starciu z [illegible] wschód, aż dotrzesz do wieży [illegible]. Straż [illegible] to żołnierze i Zombie. [illegible] łatwo, ale [illegible] twardziele. Zbliż [illegible] tyłu do stanowiska [illegible] nierzy i łucznik[illegible].

Popatrz z Nahremanii, a [illegible] [illegible]

[illegible] na północy, [illegible] się [illegible], a dotrzesz do [illegible] po [illegible] tam strażników. Wejdź i [illegible] na [illegible] przejdź [illegible] jego wschodniej [illegible], a potem wzdłuż [illegible] ku zachodowi i [illegible] domu. [illegible] i wejdź. [illegible] Klucznika i [illegible] mu [illegible]. Nie [illegible] się [illegible] w żadne [illegible], bo [illegible] skończysz niedobrze. Wyjdź z [illegible] i kieruj się drogą ku [illegible], potem [illegible] ku [illegible] dalej ku [illegible] dom. Wyjdź do domu [illegible] strażników. Weź z [illegible] głowę naukowca i [illegible]. Kwest został [illegible]. Wróć do nekromanty. [illegible]. Z [illegible] strażników możesz [illegible] zabrać [illegible] tego klucznika [illegible] wróć.

Wieża Nekromanty

[illegible] z [illegible]. Zaczynasz [illegible] zadanie [illegible]. [illegible] ku [illegible], otrzymasz [illegible] przyzwanie zmarłych. Weź [illegible].

Miasto

[illegible] idź [illegible] nocny [illegible] od [illegible] transferowej. [illegible] do [illegible] ku [illegible] [illegible] do środka. Dwaj strzegą [illegible]. Przebij [illegible] po [illegible], [illegible] ku [illegible] rozpoczniesz [illegible]. Weź [illegible] amuletu z [illegible]. Kwest został [illegible]. Wróć do [illegible].

Porozmawiaj z Kehel o odłamkach amuletu, a z [illegible] [illegible]. Chwilowo [illegible] dotarcia [illegible] the [illegible]. Zanim [illegible] się do [illegible] [illegible] [illegible] "Tidewalker" [illegible] i [illegible].

Portal

[illegible] w którym [illegible], weź [illegible] [illegible], a potem [illegible] idź do [illegible]. [illegible] w kierunku [illegible] dworku. [illegible] się i [illegible] do [illegible] za [illegible]. [illegible] skrzynię i wyjmij z niej 1.000.000 monet. [illegible] moneta [illegible] niewiele... [illegible]. To równo [illegible] tona. Ja [illegible] ter, zbawca i [illegible], ale [illegible] wiele [illegible].

Wróć [illegible] szlaków. Skieruj się ku wschodowi i idź, aż [illegible] na [illegible]. Wejdź do strefy transferu.

Jaskinia Smoków

[illegible] Elfa [illegible]. Otrzymasz [illegible] [illegible]. [illegible] do [illegible].

Portal

[illegible] okaże [illegible] wpadłeś w zasadzkę. Wszyscy [illegible] są dość kiepscy [illegible] ich, włączając przy- [illegible]. [illegible] boszczyka [illegible] "Minimum item energy [illegible]. [illegible] teraz na [illegible] wschód do niewielkiego [illegible] bisko [illegible] t silnie [illegible] więc [illegible] wrota. Idź [illegible] mostu za [illegible] w [illegible]. Możesz tu załatwić [illegible]. Na [illegible] niu [illegible], od mostu, [illegible] wzdłuż ścia- [illegible] z kluczem [illegible] "Dementia". Wróć do [illegible] miasta. [illegible] trzeżenie dla [illegible] albo mieszczu- chów, [illegible]. W [illegible] miasta jest [illegible] obozu dookoła [illegible]. Ten most [illegible]. Zabij strażników i [illegible] most. Potem [illegible] ku [illegible] i dalej [illegible] po drodze. [illegible] ku [illegible] i idź aż [illegible]. Klucznik [illegible] stoi [illegible]. Zabij go i weź [illegible]. Teraz [illegible] się [illegible] na [illegible]. Wkrótce [illegible] niewielką [illegible] - ołtarz. [illegible] możesz wyłączyć [illegible]. Posiadacz klucza [illegible] ołtarza [illegible] je [illegible]. [illegible] i weź klucz. Wy- [illegible] magicznej ostony. Idź na [illegible], a potem na [illegible]. [illegible] ale [illegible]. W ten [illegible] wkrótce dotrzesz do [illegible]. Jest tu [illegible] - możesz [illegible] odnaleźć [illegible] czaru [illegible] wywabić z [illegible] work. Za [illegible] na [illegible] strzeżony. [illegible] trzeci [illegible]. Tylko [illegible] nie da odczyn[illegible] pomiędzy nimi [illegible]. Klucznik [illegible] mag] łazi akurat [illegible] tego [illegible]. Idź [illegible] nim, ale niech [illegible] nie [illegible] by [illegible] [sam [illegible] miniesz tę [illegible], [illegible] wschodzie [illegible] który jest [illegible]. Zabij strażników i [illegible] moście. Jesteś już [illegible] u celu. [illegible] to stare [illegible] które można [illegible] klucza na [illegible]. [illegible] uruchamia [illegible]. Przed [illegible] "roz- [illegible] ale nie trwa [illegible] kontrolne [illegible] [illegible] i nie [illegible] strzeżone. Jak [illegible] [illegible] z [illegible] strażnicy. [illegible] drogę do [illegible], ale [illegible]. Potem [illegible] i skocz [illegible]. [illegible] nie [illegible], a w razie [illegible] buj się [illegible] do [illegible]. [illegible] i [illegible] na [illegible] całkowicie. Potem [illegible] w [illegible] zbo- cza, [illegible] i skocz ku [illegible] zadania.

[illegible] z Wielkim [illegible] mu [illegible] amulecie i [illegible], o dokonane czary, [illegible] z [illegible] o [illegible] twę. [illegible] się z [illegible] i [illegible].

[illegible] za [illegible] Wielkie- [illegible]. [illegible] twa - możesz z [illegible] na roz- [illegible] i [illegible] teś aż [illegible] - [illegible] [illegible] Jeśli ze [illegible] pomagałeś Wielkiemu [illegible] [z klątwą niech załatwi [illegible] sam]. Mag [illegible] czary - a gdy [illegible].

EGM.

producent: Ubi Soft/Lem
platforma: PC

Gold and Glory: The Road to El Dorado

Etap 1: Hacjenda

Ale nowicjusz od razu pokazuje ze siebie. Potem dowiaduj się od handlarza o ludności i daj mu jeden pesetę. Wreszcie wróć z wizytą do domu za kuźnią (do gry jeszcze jej tu nie ma) i idź do handlarza obok. Idź do handlarza mu kurę za pesetę. Idź do drzwi (do handlarza, gdzie żywy inwentarz chętnie zabierze ci grę w nim. Co mu nie? Postaw [illegible] jeszcze jeden. Przewróci [illegible] ale ma pieniędzy, ale pozwoli mu El Dorado – legendarnego Miasta. Wyprowadzi [illegible] się do dołu – nie [illegible] się, ale idź wkrótce [illegible] wyjdź z nim i idź prosto.

Natkniesz się tam na toreadora. Podejdź do niego, porozmawiaj, potem podejdź do [illegible] i [illegible] się do niego w jego [illegible]. Pomyśl [illegible] znikł. Znów porozmawiaj z toreadorem i otwórz wrota. Nie wiedzieć czemu [illegible] się przywitał. Wyjdź przez pierwsze drzwi i [illegible] do drugich. Środkiem [illegible] smarkacz, który nie zamierza [illegible] strzela [illegible] z procy. Skryj się w beczce i podwiedź do kufnisza. Zwiał i zostawił [illegible]. Weź procę i [illegible] do toreadora [illegible] w oko. Zechce [illegible] cóż to był za [illegible] z [illegible] siku siku sik". [illegible] w mowie, które

blokował [illegible], gdy zobaczysz [illegible] na [illegible] z [illegible] przeciwnych. [illegible] idź do [illegible]. Tulio [illegible] się w [illegible]. Mówcie [illegible], [illegible] [illegible] się [illegible] i [illegible] się umówić na [illegible] [illegible] do [illegible] i [illegible] Miguela.

Po [illegible] [illegible] obok [illegible] [illegible] [illegible]. Idź się z [illegible]. Dolatujący [illegible] aż do muru, a [illegible] w prawo, [illegible] tam beczkę z [illegible] i straż. Potrzebna nam [illegible]. Gdy [illegible] [illegible] i przejdź obok straż-

Etap 2: Miasto

Idź [illegible] od [illegible] [illegible] ze [illegible]. Potem [illegible] się do handlarza i [illegible] i daj mu jeden pesetę. Wreszcie wróć i [illegible] [illegible] za kurę i do [illegible] [illegible] [illegible] idź do handlarza obok i [illegible] mu kurę [illegible]. Idź do [illegible] handlarzowi, gdzie żywy [illegible] chętnie zabierze ci grę w [illegible]. Co mu nie? Postaw [illegible] jeszcze jeden. Przewróci [illegible] ale ma pieniędzy, ale pozwoli mu El Dorado – legendarnego Miasta. Wyprowadzi [illegible] się do dołu – nie [illegible] się, ale idź wkrótce [illegible] wyjdź z nim i idź prosto.

Natkniesz się tam na toreadora. Podejdź do niego, porozmawiaj, potem podejdź do [illegible] i [illegible] się do niego w jego [illegible]. Pomyśl [illegible] znikł. Znów porozmawiaj z toreadorem i otwórz wrota. Nie wiedzieć czemu [illegible] się przywitał. Wyjdź przez pierwsze drzwi i [illegible] do drugich. Środkiem [illegible] smarkacz, który nie zamierza [illegible] strzela [illegible] z procy. Skryj się w beczce i podwiedź do kufnisza. Zwiał i zostawił [illegible]. Weź procę i [illegible] do toreadora [illegible] w oko. Zechce [illegible] cóż to był za [illegible] z [illegible] siku siku sik". [illegible] w mowie, które blokował [illegible], gdy zobaczysz [illegible] na [illegible] z [illegible] przeciwnych. [illegible] idź do [illegible]. Tulio [illegible] się w [illegible]. Mówcie [illegible], [illegible] [illegible] się [illegible] i [illegible] się umówić na [illegible] [illegible] do [illegible] i [illegible] Miguela.

Po [illegible] [illegible] obok [illegible] [illegible] [illegible]. Idź się z [illegible]. Dolatujący [illegible] aż do muru, a [illegible] w prawo, [illegible] tam beczkę z [illegible] i straż. Potrzebna nam [illegible]. Gdy [illegible] [illegible] i przejdź obok straż-

Etap 3: Kuźnia

Idź [illegible] na deskach [illegible], a [illegible] [illegible] zaczyn się [illegible] [illegible]. Po [illegible] [illegible] [illegible] się do [illegible] na górę i daj [illegible] [illegible] [illegible]. W wyniku [illegible] na deskach [illegible] bosak [illegible] go [illegible], [illegible] [illegible] [illegible]. Przy [illegible] Lucasa [illegible] [illegible] [illegible] znajdują się po prawej stronie. Wbiegnij [illegible] po nie na górę i [illegible] w prawo. Nie [illegible] [illegible] [illegible], gdy [illegible] [illegible] [illegible], nie [illegible] [illegible], że nic nie [illegible]. Weź ciastka ze stolika [illegible]. Przy [illegible] tej [illegible] [illegible] [illegible] na to. Spadną [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Miedzy [illegible] to tylko [illegible] [illegible]. Zakopnie [illegible] a efekt [illegible] [illegible]. W zamian [illegible] [illegible] [illegible] z [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Wyjrzeć [illegible] [illegible] [illegible] [illegible], przejdź nad [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

go na ziemi w celu wyłączenia z kolejki. Ku mojemu zaskoczeniu nie dość że zwierzak nie zamieni się w kolejną porcję, to jeszcze zacznie cię atakować. Musisz jednak zmierzyć się na tarczę.

Ze względu tu na brak wody wywiń sobie beczkę i przejdź w dół. Przy pomocy widocznego kwiatka zbierz spore pokłady energii i zamień się na duszę gracza. Niestety i tutaj ci się nie uda. Wobec takiego stanu rzeczy, zwróć się z prośbą o pomoc do Miguela. Wróć już na swoją ludzką postać i demoluj wóz na lewo. Teraz możesz ruchomym butem przejść ścieżkę w prawo. Tu pojawia się znowu kolejny problem. Miguel nie daje wielkich rezultatów, więc najlepiej musiał się i tobą poradzić. Wyelektryzuj duszę, wiedząc że zwarciem odpowiednich kamieni otworzysz drogę dalej. Jak miło z ich strony, kamieniach dostaniesz się na drugą stronę bagna. W pewnych miejscach będą ci się starały przeszkodzić stworzenia, które nie znalazły się na ich obiedzie, a wszystko będzie dla Ciebie tam nowe. Nie zrażaj się tym ostem, rozmawiaj się Miguelem. Jedyne co ci pomoże to to, że jeden skakanki minimalnie zmieni się kolejnych i kamieni, a wtedy żółwiowi uda się na zupełnie skutkiem ciągu albo szybko przeskoczysz całą, ale tutaj z nim pożyjesz, a dno będziesz musiał zacząć od nowa. Kiedy gra wreszcie cię na Tulia, wróć do początku kamień leżący na drugim, po czym uruchom Miguela, oczywiście.

Przejdź przez świeżo otwarte przejście do wnętrza kamienia. Przestaw dźwignię, oddzielając się tym czasowo potrzebnych kompanów i ewakuuj z nowo otwartego przejścia. Znów przestaw dźwignię i wejdź w otwarte drzwi. W następnym pomieszczeniu wykonaj ten sam manewr, a potem znów to samo. Nudno, prawda? Nie wrócisz do miejsca startu. Przestaw dźwignię, wejdź w drzwi po lewej i tym razem skorzystaj z przejścia naprzeciwko, w którym znajduje się wizerunek żółwia. Wejdź do ciemnej wody. Stąd otwiera świetnie widoczne na Miguela, któremu również trzeba się pokłonić w odpowiednim momencie. Przestaw dźwignię, wejdź w przejście, które się otworzy, dźwignia, wyjdź ze zwierzaka i

producent: Shiny/CD Projekt
platforma: PC

Giants: Citizen Kabuto

W głębi kosmosu istnieje wyspa, która jest pozostałością niegdysiejszego świata. Kaprys losu umieścił w jednym miejscu trzy rasy, nijak nie mogące się pogodzić i żyć w harmonii. Tymi rasami są Meccarynowie, Morscy Żniwiarze (a właściwie Morskie Żniwiarki) i Kabuto (jeden, ale za to jaki!). Meccarynowie to mający władzę nad wysoce zaawansowaną technologią mistrzowie zniszczeń. Z uszkodzonym statkiem, bez możliwości dokonania niezbędnych napraw, osiedli na wyspie. Mają dość mocy, by, w razie czego, zdmuchnąć w otchłań niebytu sporą planetę.

Morscy Żniwiarze to egzotyczni władcy - a właściwie władczynie - mórz. Zepchnięte ze swej ojczystej wyspy w głąb oceanów, żyją na wygnaniu, kontrolując niszczycielskie żywioły ziemi, morza, powietrza i ognia.

Kabuto jest zaś po prostu wielkim brutalem, zbyt żarłocznym, by zostawić przy życiu jakiekolwiek żywe stworzenie na wyspie. Jego broń to rozmiary i potężne szczęki. Potrafi napełnić wrogów prawdziwą bojaźnią Bożą.

Objaśnianie strategii gry zaczniemy właśnie od niego, choć to nie on zaczyna grę. Ale w końcu to tytułowa postać.

Zasady gry dla Kabuto

Kabuto pojawił się na arenie dziejów, kiedy Delphi użyła odłamka kryształu, jaki zostawiła jej pokonana Sappho. Jako Kabuto Delphi musi rosnąć, nabierać sił i nauczyć się posługiwania swoją siłą.

Kabuto nie jest myślicielem - nie oznacza to, że nie myśli. Owszem, myśli - głównie o żarciu. Działa w duchu zasady: jeżeli coś da się rozwalić, to po prostu trzeba to zrobić. Znacznie przewyższa wielkością Mecców i Morskie Żniwiarki (MŻ), ma jednak na podbrzuszu miejsce, gdzie można go boleśnie ugodzić (z czymś mi się to kojarzy, ale nie mogę sobie na razie przypomnieć z czym). Potrafi sterować wewnętrznym wydzielaniem adrenaliny i umie wytwarzać swoje pączki (czort wie, czy nie należy tego uznać za zdolność rozmnażania). Trzeba się z nim liczyć, choć godzi się rzec, że jest bystry niczym ospały ślimak.

Działa według zasady ZiZ (zmiażdż i zjedz). Może jednak zaatakować wroga na rozmaite sposoby, wszystkie dość użyteczne przeciwko jego zasadniczym celom: bazom, koszarom, wieżom i działobitniom. Samotni niszczyciele (Rippers) i strażnicy (Guardians) Żniwiarek nie są dlań znacznym zagrożeniem. Kabuto jest odporny i potrafi wytrzymać znaczne obrażenia. Pojedynczy wrogowie nie są w stanie go pokonać - na Kabuto trzeba wielu nieprzyjaciół, którzy wspierają swe działania potężnymi zaklęciami i ogniem z obronnych działobitni.

Grając w trybie single player, kieruj Kabuto przede wszystkim przeciwko koszarom (barracks), aby zniszczyć ośrodki produkcyjne. Pojedynczych niszczycieli (Rippers) i Żniwiarki należy uznawać za pożywienie. Namierzaj ich PKM (Prawym Klawiszem Myszy), a przyciskając LKM (tak jest, Watsonie, trafnie się domyślasz - Lewy Klawisz Myszy), zmuszaj Kabuto, by ich pożerał. Wzmacnia to stan zdrowia Kabuto, zawsze więc powinieneś przedkładać pożarcie nieprzyjaciela nad jego zdeptanie i zmiażdżenie. Złe Żniwiarki (znane jako Raiki [Raiks]) są nieco groźniejszymi przeciwnikami, potrafią bowiem rzucać czary, takie jak Slow Time albo Shrink, w wyniku czego Kabuto traci sporo ze swej skuteczności w działaniach.

Stosowanie adrenaliny (Adrenaline Attack) daje Kabuto niewiarygodną krzepę i zdolność niszczenia wież, działobitni i koszar w kilku uderzeniach. Zbliżając się do jakiejkolwiek struktury, podładuj się adrenaliną i rozwal budowlę na proszek. Potem zjedz uciekinierów, by poprawić stan swego zdrowia. Nie zapominaj o tym, że na krótkich dystansach Kabuto całkiem nieźle biega. W trybie single player możesz użyć tej umiejętności, by czmychnąć z najeżonej wrażymi strukturami okolicy. Unikaj walki, chyba że się nie da inaczej.

Kabuto może kontrolować swoje małe (Offspring), składając jaja (bez jaj!). Potem może je kierować przeciwko szczególnie dokuczliwym nieprzyjaciołom - takim jak Raiki lub Żniwiarki uzbrojone w miotacze rakiet. Wystarczy wskazać małemu cel (małe są niewiarygodnie żarłoczne).

Kabuto potrafi też wykorzystywać z pożytkiem pewne przedmioty terenowe (na przykład niewielkie skały wulkaniczne). Każ mu rozwalić wulkan i wziąć głaz. Rzut głazem w wielkie struktury powoduje spore uszkodzenia. Wyszukuj też ogromne kryształy. Rozbij kryształ i weź jego odłamki. Możesz je wykorzystywać jako soczewki skupiające promienie słoneczne do podpalania nieprzyjacielskich struktur. Trzeba powiedzieć, że wulkaniczne skały niszczą znacznie skuteczniej.

Narodziny giganta

Czas zjeść kilku złych mądrali i nabrać krzepy. Musisz zjeść dostatecznie wielu złych mądrali (Smarties), by zebrawszy całą krzepę, rozwalić drewniane, kamienne i żelazne wrota, wzniesione po to, żeby cię zatrzymać.

Cel: Masz wyłapać złych mądrali, którzy zajęli wioskę przyjaznych mądrali. Zjedz ich dostatecznie wielu, a urośniesz! Potem rozwal drewniane wrota, aby się dostać na drugą stronę wyspy. Złapawszy jakiegoś stwora, możesz go pożreć, poprawiając stan zdrowia. Źli mądrale na twój widok rozbiegną się i poukrywają po domach. Rozwalaj domy i wyłuskuj ze środka smakowite kąski.

Najłatwiej znaleźć wioskę złych cwaniaczków, korzystając z mapy. Prowadząc Kabuto przez wioski, lokalizuj cele - jednym z nich są drewniane wrota. Źli cwaniacy będą wiali do swoich domków. Niszcz wioski i pożeraj cwaniaczków (zbieraj ich [domyślnie - PKM] i zjadaj [LKM]). Przegoń Kabuto po mapie i zjedz tylu smartmenów, ilu się da; przybierzesz na wadze. Zwróć uwagę na zarys Kabuto w dolnym prawym rogu ekranu. Gdy zarys się barwi i wypełnia, Kabuto zyskuje na sile kosztem pożartych niemilców. Gdy urośnie (zarys wypełniony całkowicie) i nabierze sił, skieruj go ku drewnianej bramie. Misję kończy rozwalenie drewnianych wrót.

Kolejnym zadaniem jest zniszczenie bramy z kamienia. Podrósłszy dostatecznie, możesz się przymierzyć do kamiennej bramy. Znajdź istniejący na tej wyspie magiczny portal. Na krótkich odcinkach twój Kabuto może całkiem szybko biegać i chwytać uciekające żwawo pożywienie. Możesz też wykonywać skoki lub kopniakami ciskać wiejących cwaniaczków w powietrze.

Do znalezienia niedobrych mądrali wykorzystaj mapkę. Rozwal ich osiedla w drzazgi i wyłapuj uciekinierów. Pożywiaj się i rośnij. Obserwuj zarys Kabuto w dole po prawej. Gdy się wypełni, znaczy to, że Kabuto podrósł

dostatecznie, by rozwalić kamienne wrota. Aby szybciej pokonywać odległości, poruszaj się biegiem (wciskając odpowiedni klawisz). Kabuto nie jest długodystansowcem, szybko się męczy i wtedy przez chwilę pozwól mu na odpoczynek. Jeżeli twój bohater dozna obrażeń, każ mu zjeść kilka syren (Żniwiarek) albo ripperów. Rozwalaj napotkane po drodze koszary i przedzieraj się przez góry, wykorzystując doliny i przełęcze. Zjadaj niemiłych cwaniaczków i nabieraj krzepy do rozwalenia kamiennych wrót. Potem zniszcz je. Podejdź do portalu, który się otworzy, gdy się zbliżysz. Wejdź w niego i zakończ ten etap.

Dorastanie
Trzeba ci pożreć jeszcze kilku cwaniaczków, by trochę podrosnąć i uzyskać zdolność do "jarania się" adrenaliną oraz składania jaj, z których będą się wykluwały małe, ale żarłoczne kabucięta. Kabucięta (Offsprings) możesz napuszczać na syrenich strażników (Reaper Guards).

Metalowe drzwi padną tylko wtedy, gdy się "podjarasz" adrenaliną, a do tego potrzebna jest pełna dojrzałość. Tę zaś uzyskasz, podżarłszy jeszcze trochę cwaniaczków.

Rzucaj nieprzyjaciół na siebie; efekt jest podobny do zderzenia dwu szybkich pojazdów. Gdy osiągniesz pełną dojrzałość, wykorzystuj efekty ataków adrenalinowych, by szerzyć zniszczenia na większej przestrzeni i niszczyć całe budowle za jednym zamachem. Cały czas pamiętaj o pożeraniu wrogów. Znajduj ich za pomocą mapki. Niszcz ich wioski i wyłapuj tych, co uciekają. Nieprzyjaciół będzie coraz więcej - im dalej w las, tym więcej grzybów. Zjadaj też ripperów i reaper guardianów - staraj się zawsze utrzymać swego podopiecznego w pełnym zdrowiu. Rozwalaj koszary i inne budowle, przeszkadzając wrogom w produkcji niemiłych niespodzianek i wyłapuj ich indywidualnie. Nie dopuść do marnotrawienia żywności.

Skup się na znajdywaniu niemiłych cwaniaczków. Podrósłszy dostatecznie - wskaże ci to wypełniony zarys sylwetki Kabuto - rozwal żelazne wrota i skończ tę misję.

Macierzyństwo potworków
Powinieneś zjadać jak najwięcej złych cwaniaczków. Z każdym skonsumowanym delikwentem możesz stworzyć małego kabutusia. Te "kochane maleństwa" są bardzo użyteczne w młóceniu wrogów. Wejdź w portal; przeniesiesz się na następną wyspę. Wzrost i siła kabuciątek zależy od liczby zjedzonych wrogów.

Zacznij od pożarcia jak największej liczby cwaniaczków i złożenia dwu jaj nieopodal pozycji wyjściowej. Małe możesz wysyłać do ataków na RG (Reaper Guard) lub R (Ripper). Na razie jednak każ małym jeść drobnicę, która patroluje okoliczne rejony. Kiedy podrosną (zwróć uwagę na ich zarysy w prawym dolnym rogu ekranu), ruszaj dalej.

Reszta etapu to niszczenie nieprzyjacielskich budowli (Barracks) i oddziałów. Możesz od razu wyprawić się ku portalowi albo poćwiczyć (co zalecamy) ataki i dowodzenie kabuciętami. Dbaj o zdrowie swego bohatera i rozwalaj szybko koszary, by przeszkadzać cwaniakom w rozwijaniu produkcji niemiłych niespodzianek. Wejście w portal zakończy fazę wzrostu Kabuto i przeniesie cię do następnego etapu.

Ruiny i zgliszcza

Wąwozy
Osiągnąwszy dojrzałość i zdolność do rozkazywania małym, spróbuj opanować umiejętność pobudzania adrenaliny (Adrenaline Attack - AA) i naucz się używać wulkanicznych głazów oraz odłamków kryształów do rozwalania i podpalania budowli wznoszonych przez twoich nieprzyjaciół.

Musisz znaleźć ukryte wejście do wąwozów. Jeżeli jakaś ściana wydaje ci się podejrzana, spróbuj ją rozwalić. Teraz napotkasz twardy opór. Nieprzyjaciele wznieśli na twojej drodze wiele wież i baraków. Sam zajmij się ich niszczeniem, ■ kabuciętom wskaż jako cele strażników (Reaper Guards). Dotarłszy do ciemnobrązowych, pokruszonych ścian, porozbijaj je. Podążając wzdłuż rzeki, skieruj się do najbliższego celu - sekretne wejście do wąwozów leży za jedną z kruchych ścian. Podejdź bliżej i skończ etap.

Wulkan
Teraz musisz się nauczyć odszukiwać kolumny skał wulkanicznych. Po znalezieniu takowej, musisz ją rozwalić, a potem chwyciwszy głaz, rzucić nim w pobliskie koszary. Uważaj na rozpryskujące się odłamki. Nie musisz być osobliwie oszczędny - bazaltowych bloków tu nie brakuje.

Przed tobą jest wieża snajperów R: dość łatwo możesz się pozbyć strzelców z jej szczytu. Skieruj małe na inne cele, sam zaś zajmij się rozwalaniem wież, działobitni i koszar. Zbieraj R, by się nimi pożywić. Dotarłszy do skrzyżowania, przejdź w lewo i połknij kilku złych mądrali, albo w prawo, gdzie trzeba ci będzie stłuc jeszcze kilka tyłków. W obu przypadkach trafisz na ścieżkę wiodącą na prawo, do kruchej ściany.

Rozwal ścianę i każ małym zaatakować oddziały rakieciarzy (Rocket Troops). Zjedz wszystkich, nie zostawiając okruszyn, by poprawić zdrowie twego bohatera. Przedzieraj się dalej przez kruche skałki, aż natkniesz się na bazalty - porozbijaj je na głazy. Podnoś je prawym klawiszem myszy (PKM). Podejdź do wielkich baraków Żniwiarek i rzuć w nie skałą. Jeśli chybisz, wróć do wulkanu i weź kolejny głaz. Możesz to powtarzać aż do skutku - to znaczy do momentu, aż zwalisz koszary. Zniszczenie budowli zakończy poziom.

Soczewka I
Znajdź wielki kryształ i rozbij go na drobne kawałki. W tym jesteś naprawdę dobry! Weź kawał rozbitego kryształu - posłuży ci za doskonałą soczewkę. Za jej pomocą możesz przepalić kryształowe wrota. Możesz też przysmażać z daleka nieprzyjaciół (nie wiadomo, jak to wpływa na ich smak - może lepiej nie pytać). Przebij się przez strzeżony rejon (pełno tu RG - Reaper Guard) jak pocisk przez warstwę papieru. Sam zajmij się wieżami (Tower), działobitniami (Turret) i koszarami (Barracks), a kabucięta poślij, by się pożywiły uciekinierami. Posilaj się, zjadając RG. Skorzystaj z mapy, by odnaleźć kryształ. Rozwal go na kawałki. Podnieś jeden z odłamków - zauważ, że pojawi się z prawej strony Inventory Kabuto.

Znajdź - na podstawie mapy - kryształowe wrota. Odprysk kryształu posłuży ci za soczewkę, dzięki której możesz podpalać wieże, działobitnie, koszary i samych nieprzyjaciół. Naciśnij tylko klawisz przypisany do funkcji Burn, a otworzysz snajperskie zbliżenie. W podobny sposób możesz stopić kryształowe wrota. Dokonawszy tego, kończysz misję.

Portal wyjściowy I
Przedzierając się do portalu, rozwal koszary (Barracks) w najbliższej okolicy. Potem zniszcz bramę. Zwróć uwagę na strome stopnie. Podejdź po nich i przebij się przez kolejne wrota. Na końcu jest portal. Możesz przebiec przezeń i uniknąć bijatyki ze żniwiarkami (na tym etapie Kabuto jest dość odporny na obrażenia). Jeśli nie chce ci się tracić czasu na użeranie się z przeciwnikami, możesz puścić się biegiem.

Ostatnia forteca Żniwiarek
Niewiele ci teraz braknie do Obywatela Kabuto. Jeszcze tylko jedne kryształowe wrota i ostatnia forteca Żniwiarek stanie przed tobą otworem.

Soczewka II
Musisz rozwalić wielki kryształ i zdobyć kolejną soczewkę. Za jej pomocą przepal kryształowe wrota. W razie kłopotów złap kilku złych cwaniaczków, pożryj ich, wyhoduj kilkoro kabuciąt i poślij małe, by nieco przerzedziły szeregi wrogów. Sam przy okazji nieco się wzmocnisz.

Poszukaj pierwej wielkiego kryształu. Znajdziesz go za średnio wielkimi koszarami ripperów na zachodzie mapy. Do zniszczenia baraków posłuż się odłamkami bazaltu. Pamiętaj, że bez przerwy będziesz musiał się użerać z przeciwnikami (Guards, Turrets i Barracks). Na G posyłaj kabucięta, sam zaś rozwalaj działobitnie (Turret) i koszary. Podżeraj RG, by poprawiać stan zdrowia Kabuto.

Po znalezieniu wielkiego kryształu, za zrównanymi ■ ziemią barakami, rozbij go i podnieś odłamek, by odnaleźć w Inventory soczewkę. Możesz się nią posłużyć do przypalania nieprzyjacielskich struktur (Barracks i Turrets), ale pomnij, że głównym celem są kryształowe wrota na końcu etapu. Znajdziesz je na wschodzie. Aktywuj soczewkę klawiszem Burn i skup promień na wrotach. Ich zniszczenie zakończy etap sukcesem.

Ostatnia reduta Żniwiarzy
Trzeba zniszczyć ostatnią fortecę wrogów. Przebij się przez stalowe wrota, a uzyskasz dostęp do pozostałej części wyspy.

Poziom krótki, ale niełatwy. Ruszaj przed siebie i przejdź po moście. Trafisz na skały górujące nad sporym osiedlem R. Są tu wieże (Towers), działobitnie (Turrets), koszary (Barracks) i mnóstwo strażników (Guards). Na początek wyślij kabucięta... niech trochę zmiękczą obronę. Jeśli rzucisz się na oślep w wir walki, wpakujesz się w nie lada kłopoty. Gdy pojawią się RG, rozrzucaj ich dookoła albo wcinaj, by poprawić stan swego zdrowia.

Baraki zwalaj, korzystając z adrenalinowego "dopalacza". Możesz nawet zaatakować większe koszary - po ich destrukcji zwycięstwo masz niemal w kieszeni. Nie zwlekaj jednak, bo nieprzyjaciele też nie będą siedzieli z założonymi płetwami. Po rozwaleniu koszar ruszaj na stalowe wrota i zakończ poziom.

Portal wyjściowy II
Należy znaleźć portal wyjściowy i przejść przezeń na Wyspę Kabuto. Przelazłszy przez drugi portal i przez bramę, natrafisz na wioskę cwaniaczków i rejon zapchany koszarami. Możesz albo starannie oczyścić okolicę, albo przebiec szybko do portalu (który znajdziesz dzięki mapce). Po przejściu przez bramę trafisz na Wyspę Obywatela Kabuto.

Obywatel Kabuto
No... ostatnie starcie. Jesteś na Wyspie Kabuto. Aby zakończyć zwycięsko grę, trzeba ci się zmierzyć z gigantem. Nie bardzo cię tu lubią! Żeby się dostać do wnętrza wyspy, musisz zniszczyć stalowe drzwi. Wal przed siebie i pożeraj Raiki, zanim cię zaatakują. Wal ku

Giants: Citizen Kabuto

kruchej ścianie, równając z ziemią koszary, i pałaszuj ripperów, aby poprawić stan swojego zdrowia. Rozwal ścianę i idź dalej aż do kamiennego muru. Jest tam wioska i kilka budowli (Barracks). Oczyść okolicę ze Żniwiarek - w tym celu możesz wykorzystać kabucięta. Potem spiralną ścieżką przejdź ku kolejnej ścianie, przed którą znajdują się miotacze pni. Rozwal stalowe wrota i ukończ ten etap gry. Jak poprzednio, trzeba znaleźć złoty środek pomiędzy szybkością i chęcią pustoszenia okolicy. Przez teren możesz przebiec szybko, jak sprinter dręczony biegunką. Co prawda, po drodze trochę ucierpisz; w razie czego możesz się zatrzymać i pożreć kilku nieprzyjaciół, reperując w ten sposób zdrowie.

Podziemia Kabuto
Jesteś coraz bliżej celu. Znajdź drogę do siedziby Kabuto i przebij się przez stalowe drzwi. Zbadawszy okolicę, znajdź bazaltową skałę i ogromny kryształ. Jedno i drugie przyda się do rozprawy z RG i R. Rzucaj głazami, by niszczyć koszary i wieże, a odłamkami kryształu przysmażaj nieprzyjaciół i ich budowle.

Podążaj ścieżką wśród wrogich baraków i miotaczy. Wykorzystaj wszelkie sposobności do niszczenia struktur i napuszczaj kabucięta na nieprzyjacielskie oddziały. Zachowaj kilkoro małych na samego Kabuto, szczególnie jeśli kiepsko z twoim zdrowiem. Za miotaczami są stalowe drzwi; podejdź do nich i zniszcz je, by zakończyć poziom. Kieruj się wedle mapy.

Przygotowania do wielkiego boju
Musisz się przedostać przez rozległe bagna obrzydliwych odchodów i wspiąć na górujące nad nimi wyżyny. Potem musisz wyłamać ostatnie wrota, by dostać się do Kabuto.

Przejdź pośród pali I podejdź po rampie. Podążaj szczytem muru mimo miotaczy pni i koszar (jeżeli chcesz, możesz się zatrzymać, aby je zniszczyć). Trzymaj się szczytu muru, dopóki nie dotrzesz do rubieży areny. Zniszcz wrota - i zadrżyj! Przed tobą prawdziwie gigantyczny Kabuto. Nie musisz się zatrzymywać, żeby tłuc nieprzyjaciół po drodze. Możesz przebiec przez cały etap - najważniejsza walka i tak dopiero przed tobą.

Teraz masz już tylko jedno zadanie: pokonać Kabuto, całego Kabuto... i nikogo prócz Kabuto!

Zaatakuj wroga! Kabuto pada, a ty zaczynasz oglądać animację końcową. HURRAAA! No tak... Po krótkiej walce między dwiema bestiami Delphi wraca świadomość swego JA. Pojawiają się Yan i Baz, by ją wspomóc w ostatnim boju przeciwko Obywatelowi Kabuto. Zaczynasz bitwę jako Baz... Masz do dyspozycji standardowy pistolet Meksów i RPG. Przygotuj się do bitwy.

Pokonanie Kabuto
Kabuto ma pewną słabość: można go trafić w... słabiznę na podbrzuszu. Aby się o tym przekonać, trzeba podejść dość blisko. Uważaj na spadające skały. Cel najprościej osiągnąć, wprowadzając twego Mecca do jednego z podziemnych schronów (w sumie są trzy) pod areną. Znalazłszy się w schronie, jesteś częściowo bezpieczny przed atakami Kabuto (nie może cię np. zadeptać). Musisz jednak żwawo biegać wewnątrz bunkra, bo może cię złapać, ale widać stamtąd słabiznę Kabuto - zieloną plamę na jego podbrzuszu. Ciekawe, co to miałoby znaczyć? Tak czy owak, przygrzej w toto z RPG. Trzeba ci będzie trafić przynajmniej kilka razy, ale to najlepsza rada, jakiej możemy ci udzielić. Jeżeli będziesz marudził, Kabuto skoczy do niewielkiego wulkanu w pobliżu i złapawszy kilka głazów zacznie nimi ciskać w twego Meksa - a to może okazać się zabójcze, nawet dla siedzącego w schronie. Musisz wymknąć się z bunkra i używając silniczka odrzutowego oraz nitro, wykonać kilka uników. Gdy tylko Kabuto wróci na arenę, znów daj nura do kryjówki.

Wal w słabiznę, aż Kabuto padnie. RPG nie ma nieograniczonego zapasu amunicji, mierz więc dobrze i licz każdy strzał. W razie potrzeby możesz użyć pistoletu, ale RPG jest znacznie bardziej skuteczny. W końcu go pokonasz. Gratulacje!

Meccarynowie

Meccarynowie trafili tu przypadkiem i znaleźli się w sytuacji, w której na niewiele się przyda miłość bliźniego i dobre maniery. Trzeba walczyć, i to skutecznie!

Ich misje są w tej grze najbardziej różnorodne. Grając jako Meks, będziesz musiał niszczyć nieprzyjacielskie bazy, ratować towarzyszy, eskortować ich i chronić, nawet stworzyć własną, potężną bazę.

Broń
Meccarynowie (w skrócie Meksowie) dysponują bardzo różnorodną bronią - od zwykłego pistoletu (Handgun) do moździerza Millennium. Można się też nią posługiwać z rozmaitą skutecznością.

Handgun (pistolet)
Niezawodna broń Meksów (zwana także grochowym rozpylaczem - "pea shooter"). Ma nieograniczony zapas amunicji, co jest bardzo przydatne, gdy otoczą się cwaniacy, a tobie zabraknie pocisków do rakietnicy albo snajperki. Można nią zadać przeciwnikowi spore uszkodzenia, bowiem jest niesamowicie szybkostrzelna. Niełatwo trafić z pistoletu ruchome cele, ale całkiem dobrze się sprawdza w walkach przeciwko celom stacjonarnym, takim jak wieżyczki lub koszary. Gdy staniesz przed czymś takim, nie wahaj się i bierz w łapy handguna - a lepszą amunicję zachowaj na ruchome, lepiej opancerzone cele.

Machine Gun (automat)
Machine Gun (lub Chain Gun) strzela zaskakująco szybko, choć niezbyt celnie. Na dalszą odległość i przeciwko pojedynczym celom jest praktycznie bezużyteczny. Może się oczywiście zdarzyć, że trafisz przypadkowo, stracisz jednak na to sporo amunicji. Zupełnie inaczej przedstawia się sprawa, gdy wrogów jest wielu I są blisko. Wtedy (zwłaszcza przy wsparciu innych Meksów) możesz urządzić Żniwiarkom i ripperom sądny dzień. Nie trać więc naboi na wieżyczki czy inne cele stacjonarne. A skoro już koniecznie chcesz, to przynajmniej podejdź blisko.

RPG (ręczny granatnik)
Wyrzuca granaty prosto do celu, po czym następuje eksplozja. Świetna broń, wymaga jednak starannego celowania, zwłaszcza w przypadku celów ruchomych. Nie ma zbyt wielkiego pola rażenia odłamkami - należy więc trafić niemal idealnie. Dobrze jest, szczególnie w przypadku płochej zwierzyny, mierzyć z pewnym wyprzedzeniem, zależnym od prędkości poruszania się obiektu, który chcemy ugodzić.

Proximity Missile (pocisk zbliżeniowy)
Działa podobnie jak granat, tyle że po dotarciu do celu wbija się w ziemię i czeka, aż nieprzyjaciel pojawi się w polu rażenia. Doskonały do niszczenia nieco większych formacji nieprzyjaciela. Za pomocą PM można kłaść zapory, by zatrzymać nacierające grupy przeciwnika.

Sniper Gun (karabin snajperski)
Bardzo wszechstronna broń. Znakomita do zwalczania wroga na duże odległości (w trybie zoom - zbliżenie). Niezła też przeciwko strukturom. Jedyną, ale poważną wadą SG jest niewielka liczba amunicji w magazynku (8 sztuk). Powinieneś więc starać się maksymalnie wykorzystywać każdy nabój; mierz (na przykład) w głowę wroga, zamiast w korpus, bo wtedy trzeba dwu strzałów, aby go położyć. Pamiętaj, że podstawowym walorem snajpera jest cierpliwość. Mając snajperkę, poruszaj się powoli i ostrożnie - wykańczaj przeciwników z daleka.

Missile Launcher (wyrzutnia rakiet)
Działa podobnie jak RPG, ale ma większy zasięg. Znakomita broń przeciwko dużym, zwartym grupom wroga. Walkę zaczynaj od ML, a potem kończ wymianę strzałów za pomocą handguna lub najlepiej MG.

Homing Missile (wyrzutnia pocisków samonaprowadzających na cel)
Zgodnie z nazwą, wyrzuca pociski, które same kierują się na cel po odpaleniu. Nie nadaje się do użycia na bliskie odległości ze względu na zbyt krótki czas reakcji sterów. Bardzo dobra broń przeciwko odległym celom - zwłaszcza wtedy, gdy zabraknie ci amunicji do SG.

Millennium Mortar (moździerz Millennium)
Niezwykle skuteczna broń przeciwko celom nieruchomym, takim jak bunkry, wieżyczki czy działobitnie. Ze względu na dość długi czas lotu pocisku do celu (tzw. trajektoria wysoka), broń ta nie bardzo się nadaje do użytku przeciwko celom ruchomym. Drugą wadą jest niewielki zapas amunicji do moździerza, więc staraj się używać jej oszczędnie.

Wyposażenie osobiste
Siłą Meksów (oprócz różnorodnej broni) są ich plecaki, w których mają rozmaite urządzenia sprzyjające przetrwaniu. Oprzyrządowanie mogą wymieniać w sklepach cwaniaków, w zależności od rejonu, w jakim przyjdzie ci działać. Osobisty silniczek odrzutowy (Jetpack) przyda się na przykład w terenie górskim do przelatywania nad rozpadlinami. Zestaw naprawczy (Repair Pack) powinieneś mieć przed wdaniem się w walkę - dzięki niemu będziesz mógł leczyć i wspomagać rannych. Osłona i zestaw maskujący (Shield & Bush Pack) są przydatne, gdy masz do czynienia ze snajperami walącymi z daleka.

Jetpack (silniczek odrzutowy)
Jedno z zasadniczych urządzeń plecaka Meksów. Używany do pokonywania rozpadlin i pionowych ścian oraz zniszczonych mostów. Ma ograniczoną ilość paliwa, które jednak potrafi się odnawiać (ale oczywiście nie dość szybko, by utrzymywać właściciela plecaka w powietrzu bez przerwy). Można go udoskonalić, używając Nitro, co doda mu szybkości, a za pomocą Enhanced Jetpack można poprawić wydajność regeneracji zapasu paliwa. Na wszelki wypadek, podczas pokonywania stromych ścian podchodź jak najwyżej samodzielnie i dopiero gdy już nie będziesz mógł się wspinać, użyj Jetpacka. Uważaj, gdzie lądujesz, bo możesz wpaść w szczelinę, z której nieprędko się wydostaniesz - paliwo nie regeneruje się od razu.

Repair Pack (zestaw remontowy i apteczka)
Niezwykle użyteczny i wszechstronny. Można za jego pomocą naprawiać budynki, ale przydaje się też przy leczeniu rannych kompanów. Towarzysz opuszcza pole bitwy, by się nieco podleczyć; kiedy jednak zdarzy mu się to kilkakrotnie, samodzielna kuracja nie daje rezultatów. Gdy zostaniesz sam jak palec, wykonanie misji staje się prawie niemożliwe. Korzystaj więc z plecaka (Repair), żeby ratować kolegów. Dajesz im jakby nowe życie. Utrzymywanie kompanów przy zdrowiu może drastycznie zmienić twoje szanse na wypełnienie misji - z zerowych na 100-procentowe. Stary okrzyk polskiej szlachty: "Kupą, mości panowie!", doskonale się tu sprawdza.

Shield (tarcza)
Zapewnia chwilową osłonę przed ogniem nieprzyjaciela. Korzysta z zapasu paliwa Jetpacka, więc nie możesz używać jednocześnie obu urządzeń. Kiedy tarcza nie jest aktywna, musisz się kryć za przeszkodami terenowymi. Wracaj do bitwy po ponownym aktywowaniu tarczy. Tarcza jest przydatna w bezpośrednich starciach, kiedy wszyscy grzeją do wszystkich i panuje totalny chaos. Pilnie bacz na stan naładowania zasilacza Jetpacka, by nie zostać zaskoczonym z gołym tyłkiem pośrodku pola bitwy.

Bush Pack (komplet maskujący)
Podobnie jak Shield i Jetpack wymaga zasilania. Potrafi zamaskować Meksa tak, że ten wygląda jak nieszkodliwy krzaczek. Doskonały sposób na przemykanie chyłkiem i tyłkiem przez tereny wroga, osobliwie w miejscach

narażonych na ogień snajperów. Bardzo przydatny samemu snajperowi; dzięki niemu ten może przekraść się do miejsca, z którego ma doskonałe pole do strzału.

Deployable Turret (składana działobitnia)
Kieszonkowa, zionąca ogniem pozycja ogniowa, wygodna w użyciu zarówno w obronie, jak i podczas natarcia. Ustawiaj je na podejściach do swojej bazy, możesz je także umieszczać przy bazach nieprzyjaciół - wtedy DT strzela we wszystko, co z tych baz będzie wychodziło.

Pop-Up Bomb (ciężka bomba)
Ciężka bomba zrzucana z gyrocopterów, mająca duże pole rażenia, znakomita do niszczenia sporych koszar lub torturatoriów (Torture Square Gate). Razi prawie niczym broń atomowa - i nie wybierasz, unicestwiając i swoich, i wrogów. Nie używaj jej więc w pobliżu własnych oddziałów. Oręż ciężki i mocno obciąża Jetpack, ograniczając jego zasięg - stąd zalecenie, by transportować go kopterami.

Mines (miny)
Można ich używać do blokowania dróg, którymi poruszają się wrogowie. Aktywują się na zbliżenie i wybuchają po zetknięciu z nieprzyjacielem lub samoczynnie po pięciu sekundach. Znakomicie nadają się do obrony bazy albo do blokowania wyjść z bazy nieprzyjaciela.

Grenades (granaty)
Jak sama nazwa wskazuje, przenoszone w chlebaku dostarczają wrogom miłej rozrywki podczas nudy na froncie. Najskuteczniejsze przeciwko zwartym formacjom nieprzyjaciela. Można też nimi razić cele nieruchome, takie jak wieże, działobitnie lub baraki.

Health Syringe (strzykawka lekarska)
Doskonały środek leczniczy, niestety, jednorazowy. Można je ponownie ładować w sklepach cwaniaczków, niekiedy znajduje się je przy martwych żniwiarkach. Jeśli jesteś ranny, korzystaj ze strzykawki, gdy zbliżasz się do sklepu - tam będziesz mógł uzupełnić zapas leku.

Flara (rakieta rozbłyskowa)
Pożyteczne jako środek pozorujący przy działobitniach SAM. Nieprzyjacielskie działo namierza flarę, a ty możesz mu się dobrać do zadka. W dodatku można w ten sposób naprowadzić wrogi pocisk na żądany cel. W misjach, w których nieprzyjaciel ma wiele działobitni SAM, dobrze jest mieć kilka flar w zapasie.

Misja 1: Poszukiwanie Tela
Bazę opuszcza rozpadający się statek i musi odnaleźć swego pierwszego partnera - Meksa o imieniu Tel - który, niestety, został na statku. Przede wszystkim jednak musi się spotkać z pewnym miejscowym cwaniaczkiem, chłopakiem o imieniu Timmy. Tutejszy może mieć przydatne informacje.

Musisz się pospieszyć, bo Timmy został schwytany przez wrogów. Zabij pilnujących go reaperów. Do znalezienia szczawia posłuż się mapką. Uważaj na nieprzyjazne miejscowe stwory - od czego masz spluwę (Hangun). Zaczynasz po przeciwległej stronie wyspy; Timmy'ego trzymają akurat na drugim brzegu. Wciśnij klawisz mapki (domyślnie [C]) i zwróć uwagę na zielony krąg oznaczający cel misji. W zasadzie nie masz zbyt wielkiego wyboru drogi. Nie zbaczaj ze ścieżki - to zresztą jest wyspa, w końcu trafisz tak czy kwak. Przy okazji poćwicz ruchy Baza i strzelanie z pistoletu; nie bój się o amunicję - do spluwy masz jej "skol'ko ugodno".

Niedługo przyjdzie ci czekać na pierwsze starcie z wrogiem - to ripper! Dzielą się na rozmaite gatunki: od małych i zwinnych, do wielkich, ciężkich i miotających pociski. Łap ich na krzyżyk celownika i wal aż do skutku. Trzymaj się też od nich z daleka, niezależnie od tego, czy są duże, czy małe. Podczas strzału uskakuj w tył i zachowuj dystans. Z ripperami trzeba postępować według zasady "im dalej, tym lepiej".

Średnie rippery potrafią się zakopywać w ziemi i wyskakiwać niczym diabeł z pudełka. Możesz im dołożyć i w tym położeniu - po prostu strzelaj po ruchomym śladzie. Wielkie, nieruchome rippery też się zakopują w ziemi, ale wystawiają co chwila łeb - gdy coś takiego zobaczysz, strzelaj bez ostrzeżenia.

Przeprowadź Baza przez lasy i mosty. Większe rippery siedzą w wiosce przed zamkniętym w klatce cwaniaczkiem. Kryj się za budynkami, by uniknąć skutków ostrzału. Wyeliminuj wszystkie rippery i nie omieszkaj pozabierać uzdrawiaczy, które zostają po pokonanych wrogach (tylko po dużych).

Podejdź do klatki i zakończ misję. Mały przedstawia się jako Timmy i podaje Bazowi jego zagubiony Jetpack. Potem przeprowadzi Baza przez kopalnię do następnego etapu.

Woskowe cwaniaki
Przy użyciu Jetpacka masz teraz uratować czterech cwaniaczków, potem trzeba ich podrzucić na niedalekie lądowisko (Pad). Przy okazji - nie ufaj wodzie. Lubią w niej pływać nieprzyjemne małe rybki.

Po wylądowaniu na kolejnej wysepce Timmy wskazuje ci grupkę "woskowych" cwaniaczków zwisających z pobliskich skał. Pod nimi kłębią się piranie. Po krótkiej rozmowie z Bazem Timmy odkrywa, że to nie są woskowe figurki i żąda, by Baz uratował przynajmniej niektórych. Do uratowania cwaniaczka Baz musi przelecieć tuż nad nim - cwaniura wczepia się wtedy w jego grzbiet. Potem należy skierować Baza nad małe lądowisko za skałami - malec sam zeskakuje, a Baz może lecieć po następnego. Uważaj, by nie zabrakło ci energii w Jetpacku. Za pomocą silniczka możesz też przekraczać rozwalone mosty (podejdź do krawędzi mostu, uruchom Jetpack, a potem wciśnij kursor "do przodu", by bezpiecznie wylądować na kolejnej wysepce).

Dotarłszy do skalnej formacji, z której zwisają cwaniaki, skorzystaj z Jetpacka, aby spokojnie przekroczyć ostre skałki pod nimi. Nie wpadnij do wody, bo zeżrą cię piranie. Jeżeli z miejsca, gdzie wisi cwaniaczek zaczną się sypać skały, znaczy to, że biedak zaraz spadnie, zostaw go losowi i poszukaj innego. Nie przejmuj się stratami - pojawią się nowi.

Do uratowania biedaka musisz posłużyć się klawiszami kierunkowymi i zbliżyć do wisielca tak blisko, jak to tylko możliwe. Gdy przejmiesz biedaka, skorzystaj z kamery i skieruj ją na skalną platformę w dole. Korzystając z klawiszy kierunku, przeprowadź Baza na tę platformę. Po uratowaniu czterech biedaków Timmy da Bazowi prezent - broń, którą porzucił człowiek z przestrzeni. I pokaże ci, gdzie on wisi jak szyszka - to Tel!

Dylemat z Telem
Uratuj Tela, który... długo... już... NIE WYTRZYMA!

Do odnalezienie Tela użyj mapy. Nowa broń RPG jest skuteczniejsza, ale ma ograniczony zapas amunicji... Tym będziesz się martwił później.

Misja przypomina nieco ratowanie Timmy'ego. Droga do miejsca, gdzie wisi Tel, jest w zasadzie prosta i nie masz zbyt wielu możliwości eksploracji okolicy. Podejdź do wzgórza z prawej, wdrap się na wierzchołek i pokonaj ripperów, którzy atakują ze szczytu. Mniejszych ostrzelaj z handguna, na większych twardzieli zachowaj RPG. Podejdź do zwalonego mostu i ostrzelaj ripperów na przeciwległym końcu. Załatw tylu, ilu się da, a potem przeleć na drugą stronę (Jetpack!). Za skałą jest amunicja do RPG, potem zajmij się pozostałymi ripperami.

Przejdź po ścieżce do wzgórza po lewej. Wejdź na szczyt, ale uważaj, bo z dołu dostaniesz się pod ogień artylerii ripperów. Rób uniki na boki albo kryj się za skałami. Załatw natrętów z RPG. Nie musisz oszczędzać amunicji. Przed wrakiem kosmolotu jest amunicja do RPG. Weź ją i jeszcze wykończ pozostałych drani.

Podejdź do wraku i zbliż się do Tela. W ten sposób automatycznie zakończysz misję. Baz ratuje Tela i wypytuje go o miejsce pobytu Rega. Do rozmowy wtrąca się Timmy i stwierdza, że Reg - być może - wpadł w łapy Żniwiarek. Wyjaśnia też pożytki, jakie wynikają z odwiedzin w sklepach cwaniaczków - można w nich dokonywać regeneracji przedmiotów, nabywać nowe urządzenia i sprzedawać znajdźki. Sklepy są też miejscem, gdzie można uzupełniać zawartość strzykawek.

Siedlisko ripperów
Musisz teraz znaleźć klapę luku, przez który będziesz mógł się dostać do szybu kopalni.

Znajdź drogę, korzystając z mapy. Do wydawania rozkazów Meksom korzystaj z lewego [Ctrl], a potem, w zależności od sytuacji: LPM rozkazuje im zaatakować wskazany cel, PPM wydaje polecenie, by ruszyli we wskazane miejsce. Klawisz 2 nakazuje im powrót do ciebie.

Jest to pierwsza misja, w której będziesz wydawał rozkazy innemu Meksowi. Wskazówki, jakie otrzymasz przed misją, objaśniają ci zasady kierowania zespołem. W tej misji nie ma zbyt poważnych niebezpieczeństw; w późniejszych misjach powinieneś uważnie przydzielać Meksom zadania, aby nie doszło do sytuacji, w której zlecenie jest po prostu ponad ich siły. Po otrzymaniu "śmiertelnej" rany Meks znika na krótko, a potem pojawia się uzdrowiony - ale jeśli taka sytuacja powtarza się za często, zniknie i pojawi się dopiero przy początku następnej misji. Kieruj Meksów na pojedyncze cele i przede wszystkim dbaj, by nie zostali okrążeni przez przeważające siły wroga. Jak najczęściej zaglądaj do nich i patrz, jak się sprawują. Wykorzystuj ich też jako wsparcie ogniowe dla twej głównej postaci.

Droga ku siedlisku ripperów wiedzie precz od miejsca kraksy. Na skrzyżowaniu w dolinie skieruj się w lewo. Trzymaj się z daleka od rozpruwaczy i każ Telowi wspomagać cię przy walce z konkretnymi przeciwnikami. Jeśli za bardzo się oddali, przywołaj go klawiszem 2. W star-

Giants: Citizen Kabuto

ciu z grupami ripperów korzystaj ■ techniki "natarcie i odskok". Zbieraj skrzętnie amunicję do RPG I nie spiesz się... cierpliwie niszcz nieprzyjaciół - nie ma potrzeby pchania się na zbyt liczne grupy wroga. Działaj powoli i skutecznie.

Niebezpieczniejsze rejony wyspy pokonuj za pomocą Jetpacka. Do ripperów strzelaj z daleka - łatwiej w razie czego wykonywać uskoki lub przedsiębrać odpowiednie działania. Jeśli się zgubisz, skorzystaj z mapy, na której zaznaczony jest cel misji. Podejdź do kopalni i zakończ zadanie.

Droga na Wyspę Sorcha
Trzeba ci przemknąć chyłkiem i tyłkiem koło uzbrojonych w broń snajperską strażników. Potem daj nura w luk wiodący na Wyspę Sorcha.

Luk znajdziesz za pomocą mapy. Uważaj na strażników, bo mogą być bardzo skuteczni. Aby dotrzeć do Wyspy Sorcha (miejsca, gdzie być może tkwi trzeci Meks), musisz znaleźć szyb, który tam wiedzie. Otwórz mapę, by zorientować się, gdzie jest cel misji; znów przyłącza się do ciebie Tel, przygotuj się więc na to, by wydawać mu polecenia. Niełatwo go chronić przed ogniem snajperów, więc lepiej będzie, jeśli przestaniesz o tym myśleć. Wróci I tak, a jak przepadnie na dobre, to też sobie poradzisz.

Podejdź do pierwszej plaży i zniszcz natrętnego robala, który tam się kręci. Nie zapomnij o złożonych przezeń jajach - zniszcz je także, bo robactwo lubi się rozmnażać. Przejdź pod łukowatym przejściem i zacznij walkę z hordą ripperów. Bądź cierpliwy, wykorzystuj pomoc Tela I trzymaj go w ryzach (i przy życiu), odwołując go klawiszem 2, gdy się za bardzo zapędzi w gęstwę wrogów. Przeciwko większym ripperom używaj RPG, a mniejszych koś z pistoletu (Handgun). Uporawszy się z tą zarazą możesz ruszyć dwiema drogami do wyboru - na lewo albo na prawo. Obie wychodzą zresztą na tę samą otwartą przestrzeń (przestrzeliwaną na całej połaci przez snajperów). Na lewej ścieżce jest kilku ripperów, ale nic poza tym. Na prawej ścieżce też na ciebie czyhają, ale wiedzie ona obok sklepu cwaniaczków, gdzie możesz kupić nieco amunicji do RPG, napełnić ponownie strzykawkę i kupić kilka granatów oraz min.

Walcząc z RG, wykorzystaj sklep jako osłonę. Rozkaż Telowi zaatakować strażnika, a gdy jego uwaga zostanie odwrócona, wyskocz z ukrycia i ostrzelaj drania z RPG albo z pistoletu... Wal aż do skutku. Możesz nawet obrzucić dziada granatami lub zostawić minę, ■ potem zwabić go w pułapkę. Nie jest trudnym przeciwnikiem, zwróć jednak uwagę na to, że potrafi się kryć za przeszkodami i robić uniki. Później będziesz miał z nimi jeszcze wiele okazji, więc zapamiętaj taktykę walki, by nie zostać zaskoczonym.

Skorzystaj ze sklepu, by uzupełnić braki w uzbrojeniu, zdrowiu itd. Potem ruszaj dalej. Po przeciwnej stronie wysepki, w wieży nad niewielką wioską kryje się snajper. W tejże wsi jest wejście do szybu, wiodącego na Wyspę Sorcha. Snajpera można załatwić na kilka sposobów. Możesz np. zostawić rzecz Telowi, który zaatakuje snajpera. To rozwiązanie na pewno uśmierci Tela, ale istnieje spore prawdopodobieństwo, że snajper też zostanie uziemiony. Możesz spróbować ostrzelać go z RPG, co zwiększy szanse Tela na wyjście z przygody w jednym kawałku.

Możesz też przylepić się do prawej ściany, by snajper cię nie zauważył. Korzystaj z Jetpacka, by zwiększyć szybkość i rób uniki. A potem puść się biegiem do pokrywy luku... i koniec.

Głód na Wzgórzach Kodowych
Tatko Timmy'ego jest głodny... a sam Timmy gdzieś przepadł. Trzeba zagonić Meksów do roboty, przez co zyskają zaufanie tatki I przy okazji zdobędą informacje przydatne w odnalezieniu dodatkowych oddziałów Meksów (Reggie).

Musisz po prostu zapolować i zdobyć trochę mięsa. Tatko Timmy'ego ma apetycik co się zowie (musisz dlań zdobyć 20 "sztukamięsów").

Zaczyna się od rodzinnego spotkania. Niestety, tatko jest mocno wkurzony, bo dawno nie miał niczego w pysku. Jego żona gdzieś się zapodziała, on zaś chce podjeść, zanim otworzy pysk i powie ci, gdzie można znaleźć kochliwego Rega. Zaraz potem Timmy zostaje porwany(?). Pal go sześć, trzeba zdobyć żarło dla starego.

Otwórz mapkę i zwróć uwagę na wirujące zielone obiekty - to stadko vimpów. Stado porusza się dość przypadkowo i nie zostaje długo w tym samym miejscu. Misja jest w zasadzie prosta jak trzonek łopaty (przedsiębiernej zasięrzutnej). Musisz znaleźć stado, ubić kilka sztuk z pistoletu i zebrać 20 kawałków mięsa - każdy ubity vimp to dwie lub trzy sztuki mięsa. I tyle. W zasadzie najtrudniej wrócić z mięsem do domku Timmy'ego. Wykorzystaj Jetpack i przenieś się na skalne półki na lewo od chaty (patrząc ku górze, na zboczu której wzniesiono domek). Tam siedzi wkurzony tatko - daj mu mięcho i skończ misję.

Żona
Teraz należy odnaleźć żonę starego, bo nadal będzie głodował. W tej misji po raz pierwszy będziesz musiał posłużyć się maskownikiem (Bush Pack), żeby się ukryć przed strażnikami. Niestety, nie możesz wtedy latać (Latający krzak! Dziwny byłby to widok). Maskownik też nie może cię wiecznie kryć, bo jest zasilany z akumulatora Jetpacka. Uważaj na wieże SAM (potrafią wykrywać latające cele I niszczyć je pociskami samonaprowadzającymi; możesz je zwodzić, korzystając z flar nabytych w sklepie). Cóż, okazuje się, że mięso jest surowe, ■ staruch nie potrafi sobie poradzić bez żony (przynajmniej w kuchni)! Żony nigdzie nie masz... choć można by się założyć, że została uprowadzona i siedzi w karnym obozie żniwiarek. No dobra... trzeba ją uwolnić, by nieznośny Tatko mógł wreszcie nasycić głód (ciekawe, czy nadal byłby tak mało rozmowny, gdyby mu dać kilka razy w mordę, co zwykle zachęca opornych nawet do intymnych zwierzeń).

W tym zadaniu w dużej mierze będziesz polegał na maskowniku. Aktywuj go [lewym Shiftem] (domyślnie). Maskownik pobiera energię z Jetpacka, więc gdy ta się skończy, skończy się i maskowanie - może to mieć niekiedy skutek równie nieludzki, jak kichanie w kucki. Rejon więzienia żniwiarek jest pełen wrogów, ale dzięki maskownikowi będziesz mógł unikać niepotrzebnej wymiany ognia. Pozwoli ci on zbliżyć się do wrogich strażników na odległość, z jakiej bez trudu będziesz mógł im zrobić "kęsim".

Opuść dom Timmy'ego i skieruj się naprzód wzdłuż plaży po lewej. Otworzywszy mapkę, zorientuj się, gdzie leży twój cel. Dotarłszy do skrzyżowania dróg, zwróć uwagę na wieżą snajperską za wioską. Każ Telowi iść na wieżę, ■ gdy snajper zajmie się twoim mięsem armatnim, załatw go z RPG lub z handguna. Pod wieżami jest sklep cwaniaczków. Skorzystaj z możliwości i odnów konieczne zapasy. Koniecznie kup flary.

Załatw niezbędne sprawunki i ruszaj dalej do celu. Będzie trzeba znów załatwić kilku ripperów za sklepem i wieżą oraz rozwalić baraki, by zatrzymać produkcję. Ruszaj dalej ścieżką przez dolinę i zwróć uwagę na wieżę przed sobą. Jeśli będziesz leciał (Jetpack), spodziewaj się gorącego przyjęcia. Skorzystaj z flar, żeby skierować wystrzeliwane z wieży pociski w inną stronę.

Skręciwszy za róg zobaczysz z daleka bazę Żniwiarek. Teraz skorzystaj z maskownika. Podejdź do bazy, trzymając się prawej strony od centrum miasteczka. Gdy twoje przebranie zniknie, zostaniesz gwałtownie zaatakowany. Spróbuj kryć się za barakami, korzystaj ze wsparcia Tela i szybko eliminuj produkcję strażników.

Poszukiwana przez ciebie samica siedzi w wysokiej wieży, w alkowie po przeciwległej stronie doliny. Atak możesz przeprowadzić na kilka sposobów - np. skierować Tela do ataku na strażników w wieży, a sam przemknąć prawą stroną i wdrapać się na platformy od tyłu. Możesz stąd ukoić siedzących wewnątrz strażników; masz też znakomite pole rażenia na pozostałych wartowników w obozie. Wejście do wieży od frontu i spotkanie z samicą (mamunią Timmy'ego) zakończy misję.

Droga do domciu
Teraz trzeba ci wrócić z samicą do jej domku w górach.

Powrót do domu oznacza pokonanie tej samej drogi, tyle że w odwrotnej kolejności. Co prawda wrogów będzie nawet więcej - zmówili się, czy co? Zaraz po rozpoczęciu misji zauważysz, że kilku strażników wieje na zewnątrz i szuka kryjówek. Wyleź z wieży i trzymaj się lewej ściany. Każ Telowi zająć się strażnikami. Kiedy podejdziesz do wyjścia z doliny, zauważysz mamuciego stwora - to sonak. Załatw bestię z daleka, używając RPG.

Podczas ucieczki z bazy korzystaj z maskownika. Aktywuj go i ruszaj szybko do wyjścia obok martwego sonaka. Strażnicy będą cię ścigali, ale wiej szybko i nie zwracaj na nich uwagi. Uważaj przy wieży SAM (o ile nie załatwiłeś jej wcześniej). Wróć do skrzyżowania pod wioską I do wieży snajperskiej. Zajrzyj do sklepu, by uzupełnić brakujące zapasy amunicji i niezbędnych przedmiotów.

Wróciwszy do domku Timmy'ego, oddaj mamunię rodzince. Tatko zresztą natychmiast rozdziera pycho i żąda, by mu przygotowano żarło! Mamunia opowiada Bazowi I Telowi, co się działo z Regiem. Najwidoczniej porwano ich razem, ale potem rozdzielono. Powinieneś zatem odwiedzić Borjoyzee (jak można się tak nazywać?), dziadunia Timmy'ego, który ma łódź - dzięki niej dostaniesz się do więzienia, gdzie prawdopodobnie przetrzymują Rega. Dostaniesz też wspomaganie do Jetpacka (Nitro). Zwiększa to szybkość wznoszenia i przelotu silniczka. I dobrze!

Wysoka wioska
Musisz oczyścić wioskę, niszcząc wszystkie miejsca lęgu (Husk) ripperów.

Huski - zwane inaczej barakami ripperów - są ulokowane na wcześniej nie zbadanej wysokiej górze. Otwórz mapkę I zakonotuj sobie miejsce, gdzie można je znaleźć. Wróć do leżącego na krzyżówce sklepu i skorzystaj z Jetpacka (udoskonalonego napędem nitro), by się wznieść po zboczu góry na płaskowyż na jej szczycie. Jeśli po walce z huskami dostaniesz mocno po gnatach, wróć do sklepu po amunicję, wyposażenie i uzdrawiacze.

Unicestwienie husków kończy misję, a eliminacja ripperów dostarczy ci dopalaczy zdrowia. Zastanów się, czy nie wysłać Meksów przeciwko huskom, podczas gdy sam zajmiesz się ripperami. Tak długo jak zostanie choć jeden husk, może zeń wyskoczyć jakiś ripper. Załatw huski jak najszybciej, inaczej przyjdzie ci walczyć z coraz liczniejszymi przeciwnikami. Rozwalenie husków otwiera ci drogę do dziadunia Borjozee i jego łodzi. Stąd dostaniesz się do więzienia Żniwiarek i - miejmy nadzieję - Rega.

Dziadzio Borjozee
Należy znaleźć dziadunia i zobaczyć, czy nie zechce ci pomóc w dostaniu się do turmy, gdzie zamknięto Rega.

Otwórz mapę i odszukaj miejsce, gdzie usadowił się dziadunio i jego tratwa. Po drodze natkniesz się na kilku ripperów i strażników Żniwiarek. Podczas walki z nieprzyjaciółmi korzystaj z pomocy twoich kompanów Meksów. Przyj niezłomnie przed siebie, aż dotrzesz do celu misji. Ta jest krótka i prosta, jak strzał z bata. Dziadunio siedzi na brzegu za wioską.

Więzienie Dicka Whittingtona
Dziadzio Borjoyzee poprowadzi natarcie na więzienie Dicka Whittingtona, gdzie uwięziono Rega i - prawdo-

podobnie - pozostałych Meksów, Gordona i Benneta. Trzeba też wyjaśnić, co się stało z Timmym.

Dylemat Rega
Trzeba zabić sonaka, by uratować Rega (nie po raz pierwszy musisz go ratować z objęć jakiejś kudłatej bestii). Sonak może atakować sonicznie (stąd nazwa bestii) i potrafi cię na krótko zrzucić z nieba, choć można z tym jakoś żyć. Przeciwko sonakowi doskonałe są granaty.

Reg jest przewożony na grzbiecie jednego z tych kudłaczy. Sonak jest niebezpieczny, kiedy atakuje cię na wprost - dlatego trzeba robić uniki i uskoki. Uzyskawszy swobodę ruchów, udaj się pierwej wzdłuż brzegu i pokonawszy strzegących sklepu Żniwiarzy, wejdź do środka i uzupełnij wszystko. Zastanów się, czy nie kupić osłony (Shield). Tarcza zużywa co prawda energię z Jetpacka, ale może na krótko ochronić cię przed atakami. Połączywszy tarczę w ukryciem będziesz prawie nietykalny.

Skorzystaj z mapy i znajdź sonaka (jest w ruchu). Zauważ, dokąd podąża i zajdź go od tyłu (źle to brzmi, ale gorzej będzie, gdy nadziejesz się nań od pyska). Zauważ, że jego zadek chroniony jest przez grupę strażników Żniwiarzy. Wyślij im z daleka pocisk z miotacza (Missile Launcher) albo podkradnij się chytkiem i rzuć kilka granatów. Nie zaczynaj z sonakiem, dopóki nie załatwisz strażników. Niech twoi kompani (Meksowie) zajmą się innymi, odciągając ich od sonaka niosącego Rega. Załatwiwszy straż, ruszaj na sonaka. Aby nie tracić czasu, rób uskoki na boki, w zależności od tego, w która stronę bydlę rusza. Będzie się obracało, by wziąć cię na cel, więc uważaj. Załatwienie sonaka kończy misję.

Borjoyzee czeka
Trzeba wrócić do starucha i podziękować mu za pomoc. A przynajmniej udawaj, że mu dziękujesz... głupiemu dziadowi.

Jest to kolejna dość prosta misja, jak ta, w której ratowałeś mamunię. Wróć po prostu do starucha i złóż mu raport dotyczący aktualnej sytuacji. Zbliżając się do sklepu, znajdziesz wielu przeciwników. Wytęp ich I wejdź do środka, by uzupełnić braki w zdrowiu i wyposażeniu. Użyj przeciwko ripperom najpotężniejszej broni I niech pomogą ci pozostali Meksowie. Gdy zabraknie ci amunicji, wejdź do sklepu, uzupełnij zapas i wracaj do walki.

Znajdź Borjoyzee za pomocą mapy i podejdź doń, by zakończyć misję. Pod jej koniec otrzymasz znakomitą broń - karabin snajperski. Nie ma zbyt pojemnej ładownicy, ale dzięki niemu możesz położyć jednym strzałem strażnika z dużej odległości. Co więcej, waląc ze snajperki możesz solidnie "nadgryźć" baraki lub działobitnie (Turrets). Powinieneś dbać o to, by zawsze mieć doń amunicję - karabin snajperski odda ci równie wielkie usługi, jak RPG lub wyrzutnia rakiet.

Baraki strażników Żniwiarzy
Trzeba zniszczyć trzy baraki i unicestwić (ładniejsze słowo niż "wymordować") wszystkich strażników.

Strażnicy będą wyłazili z koszar (Baracks), dopóki te nie zostaną zrównane z ziemią. Użyj snajperki i skorzystaj z opcji zbliżenia celu (Zoom).

Zadaniem misji będzie zniszczenie koszar, sztuk trzech. Ponieważ w okolicy jest wielu strażników, misja ta będzie chyba najcięższą z dotychczasowych. Kluczem do powodzenia jest zajęcie, jak najwyższej pozycji i "koszenie" strażników z góry. Jeżeli podejmiesz walkę na poziomie gruntu, będzie ci bardzo, ale to bardzo nieprzyjemnie. Gdy ulokujesz się wysoko, strażnicy będą mieli kłopoty z dobraniem ci się do pośladków. Możesz wleźć na wysokie skały i z łatwością odpierać ataki. A zatem...

Wznieś się na skalną półkę za sklepem I korzystając z Jetpacka oraz dopalacza Nitro, wywinduj się jak najwyżej, a najlepiej na sam szczyt. Odszukaj wzrokiem koszary i rozkaż Meksom, aby je kolejno atakowali. Wspieraj ich ogniem pistoletu albo snajperki (lepiej, lecz mierz starannie). Kiedy tylko koszary padną, odwołaj Meksów (klawiszem 2) i wskaż im następny cel itd., itp. Gdy padną trzecie koszary, Musisz jeszcze będzie załatwić strażników - załatwiaj ich ze snajperki i wskazuj ich jako cele Meksom. W razie potrzeby uzupełnienia amunicji lub poprawy stanu zdrowia wracaj do sklepiku cwaniaków, a potem znów na górę i do wiwatu! Po zniszczeniu koszar i wytępieniu strażników opuści się most, po którym przejdziesz na następną wyspę - pojawią się sonaki. Czas stawić czoła nowemu zagrożeniu.

Patrole sonaków
Należy zlikwidować trzy sonackie patrole. Musisz zatem zniszczyć sonaki i strażników.

Nie można dopuścić, by wtrącali się w twoje działania. Zanim wedrzesz się do bazy Żniwiarek, trzeba unicestwić trzy patrole. Każdy składa się z sonaka, kornaka (jadącego wierzchem) i kilku strażników. Posłuż się mapą, aby je dokładnie zlokalizować. Eliminuj je kolejno. Zanim zaczniesz walkę z samą bestią, zlikwiduj pierwej strażników, chroniących jej tyłek. Przypomnij sobie

to, co już wiesz o sonakach. Nie wolno stawiać im czoła od frontu. Nie daruj i kornakowi, bo też będzie do ciebie strzelał. Po załatwieniu wszystkich trzech patroli Borjoyzee rusza na jednego ze strażników z rogiem. Staruch zadmie, co spowoduje opuszczenie mostu. Czas na atak samej bazy... i miotaczy belek.

Miotacze belek

Trzeba ci znaleźć i zniszczyć wszystkie trzy miotacze. Uważaj na strażników z rogami. Gdy któryś zadmie na alarm, pojawią się posiłki. Obserwuj niebo i korzystaj z wyrzutni rakiet, by załatwiać jednym strzałem całe grupy nieprzyjaciół.

Po opuszczeniu mostu otrzymasz polecenie przeniknięcia do wrogiej bazy i załatwienia trzech miotaczy; każdy ulokowany jest na krańcu stromego klifu, otaczającego główne budowle bazy w dole. Jednym z pierwszych zadań powinna być likwidacja strażników z rogami (Rogali). Załatw ich, zanim cię spostrzegą i zaalarmują resztę załogi. Przejdź po moście ku bazie. Zatrzymaj się przy wejściu i szukaj strażników, rozglądając się na lewo I prawo. Wykorzystaj snajperkę do likwidacji wszystkich strażników, których zobaczysz. Szczególnie pilnie patrz w lewo, gdzie czai się Rogal.

Nie wskakuj jeszcze do bazy. Wykorzystaj czas do oczyszczenia wioski ze strażników. Wal z daleka - nie baw się w żadne sentymenty. Poprawiaj ataki, korzystając z pistoletu i Chain Guna. Skieruj się na południe wysepki, gdzie znajdziesz sklep (nieopodal czai się kolejny Rogal), w którym możesz uzupełnić zapasy. Wróć do wioski i wykończ resztę (już zaalarmowanych) wrogów. W tych działaniach wykorzystuj wsparcie sprzymierzonych Meksów.

Nie spiesz się i działaj powoli - pamiętaj, że lepiej być przez kilka minut żywym tchórzem, niż przez całą wieczność martwym bohaterem. Załatwiwszy wszystkich strażników, zbliż się i przyjrzyj koszarom. Rozwal je z daleka z miotacza rakiet lub ze snajperki. Poprzyj natarcie atakiem Meksów. Jeśli zabraknie ci amunicji, bez wahania wracaj do sklepu cwaniaczków. Postaraj się jednak jak najszybciej zniszczyć koszary, bo w nich właśnie się szkolą nowi strażnicy - jak je zwalisz, nie będą się pojawiać nowi niemilcy.

Wykończywszy okolicznych strażników, możesz się zająć miotaczami. Możesz też to zrobić wcześniej - wyślij przeciwko wrogom swoich Meksów, a miotaczami zajmij się sam, używając wyrzutni rakiet (Missile Launcher) albo Chain Guna. Nie daj się zastrzelić nieprzyjacielskim strzelcom wyborowym. Snajperki wydają szczególny odgłos przy strzale. Gdy tylko go usłyszysz, natychmiast dawaj nura za jakąś osłonę. Zaraz też bierz w łapy snajperkę i znajdź ukrytego strzelca. Przede wszystkim jednak niszcz miotacze, bo z ich unicestwieniem kończysz misję.

Winda w Dick Whittington
Musisz dostać się do windy i podjechać do sklepu. Etap jest wstępem do natarcia na więzienie. Zniszczenie miotaczy otworzyło ci drogę do windy, która podwiezie cię na szczyt góry nad więzieniem. Zejdź w dół po rampie i zabij strażników pilnujących windy. Po ich eliminacji pojedź windą w górę. Borjozee zrobił dla ciebie nowe urządzenie do plecaka - bombę (Pop Up Bomb), nieodzowną do rozwalenia bram więzienia.

Więzienie D.W.
Trzeba ci zniszczyć bramę więzienia, podkładając bombę. Sprawdź w sklepie, czy nie ma tam jeszcze jednej - ot, na wszelki wypadek. Kluczem do misji jest świadomość, że przed podłożeniem ładunku musisz uporać się z mnóstwem wrogów strzegących podejścia do pyerdła. Dlatego lepiej będzie, jak na razie zostawisz bomby w spokoju i weźmiesz tarczę (Shield) - skorzystaj z

Giants: Citizen Kabuto

jej ochrony. Dopiero po skończeniu spraw z wrogami wróć do sklepu, weź bombę, ■ potem rozwal więzienne wrota.

Podczas pierwszej części misji trzymaj się blisko sklepu. Strzelaj ze snajperki, aby się pozbyć latającego nad górami robactwa. Trzymaj Meksów niedaleko, by nie wywabili z ukrycia zbyt wielu vermów, bo te lubią atakować kupą. Załatwiwszy vermy, wyjrzyj zza krawędzi skał i zerknij na więzienie. Zauważysz w dole wielu nieprzyjaciół i liczne budowle. Znów nie oddalaj się za bardzo od sklepu i nie próbuj, zeskoczywszy ze skał, rzucić się do frontalnego ataku. Wykorzystuj przewagę wysokości (i jak najczęściej bierz, co ci potrzebne z zapasów pobliskiego sklepu). Twoje pierwsze strzały na więzienie ściągną rippery, rezydujące w pobliżu marketu. Trzymaj przy sobie Meksów i w razie potrzeby cofnij się do sklepu. Wykończywszy oddział rozpruwaczy, kontynuuj ostrzał więzienia. Wysyłaj Meksów, aby nękali struktury i żniwiarzy - dbaj o ich zdrowie i w razie potrzeby odwołuj ich, uzdrawiając dzięki sklepowym zapasom.

Na bramę ruszaj dopiero wtedy, gdy uporasz się z większością wrogów. Weź bombę i zeskocz w dół, po czym wyślij Meksów na ostatnich strażników. Sam podejdź do bramy i uruchom ładunek. Potem odwołaj Meksów (domyślnie klawisz 2) i wiej wespół z nimi, jak najdalej od bramy. Jej rozwalenie zakończy misję.

W poszukiwaniu Timmy'ego
Szukając Timmy'ego, natkniesz się na olbrzyma Kabuto, nowego przeciwnika o niszczycielskiej sile. Na początku będziesz się musiał zmierzyć z kabuciętami. Weź swój najlepszy i najcięższy oręż. Na końcu jednak znajdziesz Gordona i Benneta zamkniętych w fortecy Żniwiarzy.

Plac Udręki
Należy zniszczyć wejście na Plac Udręki. Tę bramę w istocie może zniszczyć jedynie bomba. Możesz dostać jedną w sklepie. Wypróbuj Millennium Gun na jakimś budynku lub grupie nieprzyjaciół. Uważaj na Złe Żniwiarki (Raiki) - potrafią rzucać zaklęcia.

Misja należy do dość trudnych, ale jeżeli wykażesz się odpowiednią dozą cierpliwości, będziesz skutecznie wykorzystywał broń dalekodystansową i często zaglądał do sklepu, nie powinieneś specjalnie narzekać. Natychmiast odłóż jedno z narzędzi zagłady - RPG albo miotacz rakiet - zatrzymaj jednak karabin snajperski i Chain Gun, znakomity przy rozprawach z bliska. Zamiast wyżej wymienionej broni weź działko Millennium. I ruszaj przed siebie.

Przed tobą jest market, otaczają go jednak bardzo nieprzyjaźnie nastawione rippery, koszary i wieżyczka (turret). Do zniszczenia baraków użyj działka Millennium. Rozpruwaczom zgotuj gorące powitanie z Chain Guna, zaś twoim Meksom rozkaż, by załatwiali konkretnych ripperów. Uporaj się szybko z koszarami, bo jeżeli nie, to będziesz się bić z dodatkowymi przeciwnikami. Spróbuj zniszczyć każde baraki (i działobitnię) dwoma strzałami z działka M. Potem dokończ strukturę z pistoletu. Nie pchaj się pierwszy do bitwy; poczekaj, aż rippery przyjdą do ciebie. Spróbuj przed wejściem do sklepu oczyścić całą okolicę. Jeśli nieprzyjaciel będzie miał liczebną przewagę, nie przejmuj się wstydem i wiej. Korzystaj z osłony Meksów - niech biorą na siebie najcięższy ogień. Oczyściwszy okolicę wejdź do sklepu i uzupełnij zapasy; zaopatrz się też w nową amunicję. Weź również Repair Gun i przy jego pomocy zajmij się uzdrowieniem Meksów. Wespnij się na wzgórze za sklepem i ■ jego wierzchołka porozwalaj (za pomocą snajperki) działobitnie. Potem zerknij w dół i zauważ trzy budynki koszar. Zbombarduj baraki z działka Milenium. Skieruj Meksów przeciwko konkretnym celom, a w razie natknięcia się na liczniejszych wrogów, szybko ich wycofuj (klawisz 2). Jeśli zabraknie ci amunicji, leć do sklepiku. Bacz na swoje zdrowie i w razie potrzeby szybko się uzdrawiaj, korzystając ze sklepowych zapasów.

Oczyściwszy okolicę wal za zakręt - i znów przyjrzyj się barakom. Zniszcz je postępując jak poprzednio. Ostatni zakątek mapy to królestwo Raików (Złych Żniwiarek). Użyj snajperki, kierując się na zielonkawo-niebieską poświatę. Nie podchodź blisko, strzelaj z daleka. Nawet jeśli nie zabijesz, uszkodzisz Raika na tyle, że nie za bardzo ci dogryzie. Porozwalaj też tkwiących tu strażników (strażniczki).

Wejdź do sklepu przed Placem Udręki. Odłóż broń i weź bombę. Podszedłszy do bramy nastaw bombę. Szybko się cofnij i odwołaj Meksów. Po rozwaleniu bramy misja kończy się sukcesem.

Kabuciątko!
Małe kabucięta mają słabe podbrzusza (a kto nie ma?). Poczekaj, aż zaatakują, i wal w słabiznę - nic innego ich nie rusza. Dzika radość cię upaja, gdy Kabuto trafisz w... ucho, że aż jęknie z bólu głucho. Taaak.

Misję otwiera przybycie potężnego Kabuto i zniknięcie Timmy'ego. Zanim Meksowie ruszą po swoich ostatnich towarzyszy, musisz załatwić dwoje kabuciąt. Siedzą one w ciasnych arenach. Jako się rzekło, można je ugodzić tylko ■ ja... kąś zielonkawą plamkę na podbrzuszu. Hmmm...

Wkroczywszy na arenę, ruszaj się żwawo, by nie zostać rozdeptanym przez małe. Niech atakuje, ty zaś wal w brzuch i odskakuj. Załatw jednego potworka, ■ potem drugiego. Koniec misji.

Dylemat Gordona i Benetta
Musisz przebić się do fortecy i odszukać w niej dwu ostatnich Meksów. W sklepie znajdziesz usprawniacz do Jetpacka, dzięki któremu przedostaniesz się przez kanał do fortecy.

Wejdź do sklepu i weź usprawniacz. Dzięki niemu będziesz mógł szybciej odtwarzać zapas energii Jetpacka, co pozwoli ci zawisnąć w powietrzu nieco dłużej. Bez tego nie pokonasz kanałów między wysepkami. Do fortecy nie dostaniesz się za jednym przelotem i trzeba ci będzie korzystać z lądowisk pośrednich. Startuj z brzegu każdej wysepki, a po wylądowaniu przebiegnij przez nią pieszo na drugi brzeg. Gdy wylądujesz w wodzie, nie zwlekaj, tylko gnaj przed siebie - nie daj się zeżreć piraniom.

Strażników w wieżach eliminuj za pomocą karabinka strzelca wyborowego (wszak nim jesteś, prawda?). Niszcz koszary z daleka - kiedy pojawią się rippery, cofaj się i podpieraj się Meksami. Oczyściwszy wyspę, podejdź do skraju lasu i rozwal wieże SAM.

Nie nacieraj na fortecę, tylko spokojnie wróć (korzystając z Jetpacka) do sklepu. Uzupełnij zapasy amunicji i zdrowie. Wróć nad kanał i dopiero teraz przeskocz na kolejną wyspę, tę z fortecą. Pozałatwiaj, jak poprzednio, strażników na wieżach ze snajperki lub z działka Milenium. Zniszcz też koszary (Barracks) i strażników, którzy się pojawią.

Na wyspie fortecznej jest market, w którym możesz odtworzyć zapasy amunicji i podreperować zdrowie. Nie próbuj wedrzeć się do fortecy, dopóki nie oczyścisz wyspy. Po zabezpieczeniu tyłów wznieś się do fortecznego wejścia, korzystając z usprawnionego Jetpacka. Misja skończy się z wejściem Meksów do twierdzy oraz odnalezieniem Gordona i Benneta (mocno odchudzonych).

Bitwa
Końcówka rozgrywki Meccaryn zaczyna się od starcia (pięciu na jednego) z atakującym, podobnym do byka, stworem. Bydlę też ma słabe miejsce (pysk, kiedy go otwiera), więc trzeba je odnaleźć i w nie trafić. Czas założyć bazę i wyeliminować koszary Żniwiarek za pomocą bomby.

Furiak (Charger)
Misja jest tylko pozornie bardzo trudna. Należy załatwić furiaka, bo w tej okolicy zbudujesz własną bazę. Niewiele da ci otworzenie ognia do niego, bo, jak Kabuto i kabucięta, ma on jedno, jedyne miejsce, gdzie możesz go ugodzić. Tym miejscem jest jego pysk, w momencie, gdy go otwiera. Po trafnym strzale charger przez chwilę jest zdezorientowany, więc możesz się wtedy wycofać. Jeśli chybisz, rób szybki uskok w bok, by uniknąć natychmiastowego ataku. Możesz skorzystać z dowolnej, posiadanej broni. Nawet Millennium Gun (które nie ma zbyt dalekiego zasięgu) może być skuteczne - niekiedy zabija furiaka jednym trafieniem. Co prawda MG ma dość duży promień rażenia odłamkami i bywa, że sam nimi dostaniesz. Snajperka jest skuteczna, ale niełatwo z niej trafić i nie masz do niej za wiele amunicji. Chain Gun i pistolet też mogą się przydać, nimi jednak musisz wielokrotnie trafić.

Nie trać wiary ■ siebie. Podbechtuj furiaka do ataków i wal z Chain Guna albo pistoletu prosto w jego pysk. Musisz trafić przynajmniej dziesięć razy... ale pistolet ma nieograniczoną liczbę amunicji, więc się nie przejmuj. Załatwiwszy furiaka, pomyślnie zakończysz etap.

Bitwa!
Zbierz cwaniaków i mięso vimpów. Rozwal bombą (wykonaną przez cwaniaków) nieprzyjacielskie koszary.

Przede wszystkim musisz zorganizować ochronę bazy za pomocą broni, jaką stworzą dla ciebie cwaniaczkowie. Chroń więc cały czas Borjoyzee - jeżeli zostanie schwytany i uprowadzony przez wrogów, leżysz i kwiczysz! Gdy tylko dokończysz budowy bazy, dostaniesz do dyspozycji ładunek wybuchowy. Ta misja jest pierwszą, w której jako Meks musisz się zająć wznoszeniem budynków. Trwa długo... ale pamiętaj, że jeśli twój Meks zginie, możesz rozpocząć misję od nowa z już istniejącymi budynkami. Powinno ci to zaoszczędzić nieco trudu, gdyby trzeba było zaczynać od początku. Przede wszystkim należy zgromadzić kilku cwaniaczków, żeby zajęli się budową bazy. Ruszaj więc ku pobliskiej wiosce. Złap któregoś z cwaniaczków. Każ też twoim towarzyszom Meksom zająć się łowami. Zapoluj również na vimpy.

Wróć z cwaniaczkami do bazy. Nagromadziłeś tam już mięso vimpów. Wypuść cwaniaczków w punkcie zrzutowym (Drop Off Point). Gdy cwaniaczki zbudują knajpkę (Pub), stań na Vimp Meat Drop Off Point przed piecykiem (Oven), by wsunąć żarło cwaniaczków do pubu. Znajdź platformę budowlaną (Build Pad) naprzeciwko pubu (w głębi bazy) i otwórz menu budowlane. Skonstruuj warsztat (Workshop) i zagoń cwaniaczków do roboty. Do tego wszystkiego potrzeba ci będzie przynajmniej dwóch cwaniaczków.

Od strony nieprzyjacielskiej bazy nadciągną strażnicy i rippery. Na początku będzie ich niewielu, potem ataki się nasilą. Za każdym razem, kiedy będziesz wyruszał po nowych cwaniaczków albo po mięso (vimpy), sprawdź okolice, czy nie ma gdzieś niedaleko niemilców. Natknąwszy się na nich, oczywiście koś ich z trawą! Dopiero zlikwidowawszy zagrożenie, ruszaj po nowe zdobycze. Wróć do bazy i każ nowym ofiarom porwania zbudować generator osłony (Shield Generator) i sklep z niespodziewajkami (Gift Shop). Jeżeli wolisz się pierwej zabezpieczyć przed wrogiem, zbuduj ściany (Walls) i centrum dowodzenia (Command Center).

Jeżeli będziesz miał kłopoty ze zwerbowaniem nowej siły roboczej, przeszukaj wzgórze za wioską na lewo. Zniszcz baraki i roznieś na strzępy rezydujące tam rippery. Uważaj jednak na działobitnie - użyj przeciwko nim karabinu snajperskiego. Zwerbuj entuzjastycznie wiejących cwaniaczków, zejdź na dół, zgromadź trochę mięsiwa i wróć do bazy. Zbuduj Gift Shop (poziomu drugiego) i dokończ wszelkie budowle, jakie ci jeszcze zostały. Przed zbudowaniem domu przyjęć (Party House) musisz wzmocnić ściany (dwa poziomy: drewniany i kamienny) oraz skończyć wszelkie poprzednie struktury.

Zwerbuj sześciu cwaniaczków i daj już sobie spokój z poszukiwaniami; zajmij się umacnianiem pozycji obronnych. Dbaj też, by cwaniaczkowie byli syci. Ustaw kilka wieżyczek (weź je z Gift Shopu) i za pomocą tablicy kontrolnej z CC (Command Center) niszcz nadciągających nieprzyjaciół. Kiedy będziesz miał już Party House, możesz poustawiać buldogi i wieżyczki SAM. Pilnie śledź atakujących - niedobrze jest odbudowywać bazę. Patrz uważnie na niebo - niektórzy napastnicy będą przylatywali na Jetpackach i zrzucali bomby. W razie czego zabieraj się za naprawę za pomocą zestawu naprawczego (Repair).

Uzupełniwszy wszystkie budowle i wzniósłszy mury do drugiego poziomu, możesz zająć się postawieniem Party House. Kiedy już to zrobisz, otwórz jego menu i każ postawić inne użyteczne urządzenia, takie jak lądowisko gyrocopterów (Gyro Pad - bardzo przydatnych do szybkiego transportu bomb), a także bulldogów i wież SAM. Rozstaw wieżyczki wokół bazy, aby wzmocnić obronę, podczas gdy sam zajmiesz się czymś innym. Przez zabraniem się za bomby, zbadaj okolicę nieprzyjacielskich koszar i oczyść ją ze snajperów (siedzą na wieżach), działobitni (turrets) i mniejszych baraczków Żniwiarzy. Potem wróć do swojej bazy i uzupełnij zapasy amunicji, środków opatrunkowych (Healths), ■ ze sklepu (Gift Shop 2nd level) weź bombę. Przytaszcz ją do nieprzyjacielskich koszar. Opuść ją na cel i szybko się wycofaj. Jeżeli eksplozja nie spełni swego zadania, wróć do bazy i weź kolejny ładunek... Zniszczenie nieprzyjacielskich koszar kończy misję.

Morskie Żniwiarki

Delphi nie zgadza się ze sposobem, w jaki władzę sprawuje jej matka, królowa Sappho, która z kolei wyrzeka się córki. Pod kierunkiem Yana, samuraja cwaniaczków, Delphi uczy się sposobu życia Morskich Żniwiarzy, zaklęć i sztuki walki.

Uzbrojenie Delphi
Zamiast poręcznych (i ręcznych) wyrzutni rakiet, karabinów maszynowych i snajperek, Delphi ma znacznie bardziej "humanitarną" broń - miecz, łuk ze strzałami-wybuszkami oraz snajperskie muszle i pociski samonaprowadzające się na cel - oczywiście, jeżeli zechcesz je uznać za "humanitarne". Opowiemy ci teraz o rozmaitej broni Delphi i o tym, jak jej używać w rozmaitych sytuacjach.

Miecz (Sword)
Miecz jest bronią przeznaczoną do walki wręcz I z bliska, czyli, jak mówią Angole (z francuska), melee. Nie daj się zwieść - miecz jest bronią bardzo poręczną, kilka chlaśnięć od ucha i strażnik leży martwym bykiem. Miecz na tylko jedną wadę - trzeba podejść blisko - co naraża Delphi na uderzenie odwetowe i niewiele daje jej miejsca na uniki. Nie ustawaj jednak w wysiłkach, bo w walce mieczem uskoki na boki są sprawą życia i śmierci. Bez pardonu atakuj z boku albo wręcz z tyłu... Z drugiej strony miecz ma jedną zasadniczą zaletę - nie potrzeba doń amunicji.

Łuk (Bow)
Też ma nieograniczoną liczbę strzał, ale strzela się zeń powoli, a strzały nie wyrządzają wrogowi zbyt wielkich szkód - no chyba, że łuk zmodernizujesz (upgrade). Można doń zakładać strzały systemu "Fire & Forget" (homing arrows). Łuk ma spory zasięg i dobrze jest ostrzelać nieprzyjaciela, zanim przyjdzie do rozprawy wręcz - trochę go to zmiękczy. No I pamiętaj, że z łuku ciężko jest ustrzelić cel ruchomy - nie każdy jest Robinem, a już na pewno nie "Chudem".

Łuk wyborowy (Lightning "Sniper" Bow)
Łuk wyborowy (kompozytowy) jest odpowiednikiem karabinka strzelca wyborowego Meksów. Kłopot tylko z tym, że ciężko doń o strzały... ale jak trafisz, to gość pada równo z górki. Atakując strażników, celuj w łeb - wykończysz go wtedy jedną strzałą. Łuku wyborowego można też użyć do ostrzelania takich struktur jak koszary czy działobitnie - strzały mają dużą siłę przebicia.

Bicz Boży (Hellfire Bow)
Bicz Boży jest dla Delphi odpowiednikiem RPG Meksów. Można zeń wystrzelić pocisk po linii prostej i to taki, który eksploduje w celu, niszczy go i jednocześnie sieje śmierć odłamkami. Godzi się jednak zauważyć, że Delphi może mieć do 35 pocisków naraz, co czyni z BB bardzo użyteczną broń w zwykłej sytuacji bojowej. Z BB można strzelać szybko i nie trzeba się przesadnie martwić o amunicję. Na dalszym dystansie można użyć zbliżenia (Zoom).

Wyjec (Screamer "Homing" Bow)
Wyjec to łuk strzelający pociskami samonaprowadzającymi. Niestety, aby pocisk ulokował się w celu, trzeba chwili czasu, co sprawia, że broń ta jest niemal bezużyteczna do walki kontaktowej. Ale znakomicie się spisuje przy rażeniu celów odległych (i ruchomych). Doskonały do zwalczania celów grupowych.

Łuk podwójny (Power-Up Bow)
Jest to łuk mający zalety wyjca i mogący wyrzucać pociski "wielogłowicowe". Namierzywszy nieprzyjaciela, zauważysz, że łuk podwójny "ustawia się" na kilka celów. Znakomity do zwalczania liczniejszych formacji strażników i doskonały w obronie bazy. Jeżeli połączysz łuk podwójny z zaklęciem Mucha w smole (Slow Time), nieprzyjaciel będzie bezradny jak przewrócony na grzbiet krab pustelnik.

Zaklęcia
Delphi ma sporo zaklęć używanych przez żniwiarki. Można wymieniać nowe czary w sklepach cwaniaczków albo w sklepie z czarami w bazie Delphi. W razie potrzeby nie wahaj się wracać do marketu po nowe. Oto jakie czary na ciebie czekają (choć nie wszystkie od razu).

Chwytak (Smartie Grab)
Inaczej zwany Bubble - bardzo przydatny przy "werbowaniu" cwaniaczków. Oszczędza mnóstwa dreptania przy zbieraniu cwaniaczków. Możesz rzucić ten czar na jakiegoś i szybko wrócić do bazy, by szybciej wznosić konstrukcje i budowle.

Kępa (Cluster)
Jest to zaklęcie wybuchowe, wywołujące eksplozję pod wskazanym celem i dokonujące wcale przyzwoitych zniszczeń w określonym promieniu. Najskuteczniejsze przeciwko zwartym formacjom nieprzyjaciół lub niektórym strukturom, takim jak działobitnie lub koszary (Barracks).

Płaszcz (Cloak)
Zaklęcie, które czyni Delphi niewidzialną - można przy jego pomocy bardzo skutecznie atakować niczego się nie spodziewających, wrogich strażników. Okryta płaszczem D. ma jeszcze tę właściwość, że jej dotyk okrutnie truje skutecznym jadem. Połącz płaszcz z czarem Przyspieszenia (Turbo) i Przeniesienia (Teleport), by szybciej przemieszczać się w terenie i ponawiać mordercze ataki na wrogów.

Przeniesienie (Teleport)
To zaklęcie ma może służyć dwóm celom. Przenosi Delphi do wybranego punktu, ale też umieszcza w okolicy kilka jej klonów, które odwracają uwagę ścigających przeciwników. Użyj Przeniesienia i Przyspieszenia do szybszego poruszania się po okolicy, ucieczki lub odskoku na lepszą pozycję.

Ognista ściana (Summon Firewall)

Jest to czar wymiatający, posuwający się w kierunku, w którym go rzuciłeś. Używaj go przeciwko zwartym zgrupowaniom wroga - wtedy jest najskuteczniejszy.

Grad (Hail)
Rzucenie tego czaru zmienia punkt widzenia Delphi na "rzut pionowy z góry". Z tego miejsca możesz wybrać okolicę, którą zamierzać posiekać Gradem. Jest bardzo skuteczny przeciwko celom stacjonarnym, takim jak koszary. Cele ruchome mogą się wymknąć poza obszar jego działania. Co prawda zawsze możesz go powtórzyć. Zwartą formację nieprzyjacielską możesz dosłownie zdziesiątkować jednym nalotem.

Mucha w smole (Slow Time)
W pewnym promieniu zmniejsza szybkość poruszania się wszystkich przeciwników o połowę. Delphi może poruszać się w normalnym tempie, co daje jej wspaniałą okazję do siekania wrogów na podroby. Połączony z takimi zaklęciami, jak Zmniejsz (Shrink) czy Ognisty Krąg (Fire Circle), jest niezwykle skuteczny.

Zmniejsz (Shrink)
Zmniejsza wielkość wroga o połowę, obdarowując go przy okazji sporymi obrażeniami. Bardzo skutecznie przeciwko Kabuto i kabuciętom.

Unieś (Follow)
Skutek tego czaru przypomina zawieszenie celu w powietrzu. Jest bardzo przydatny w przypadku użycia łuku.

Ognisty Krąg (Summon Fire Circle)
Znakomity w okrążeniu, przeciwko licznym grupom nieprzyjaciół. Gdy wbiegniesz na stożek, powoduje koliście rozchodzącą się eksplozję niszczącą wszystkich wrogów w promieniu jej działania.

Napraw (Repair)
Działa podobnie jak zestaw naprawczy Meksów. Możesz przy jego pomocy "uzdrowić" swoją strukturę lub budowlę. Bardzo dobry czar w obronie, pozwalający odtwarzać pierwotny stan bazy.

Wezwij tornado (Summon Tornado)
Ten czar sieje największe spustoszenia - doskonały przeciwko większym strukturom np. koszarom lub zwartym grupom nieprzyjaciół. Nie załatwisz nim wielkiego Kabuto, ale... też mu się dostanie.

Misje Żniwiarek
Delphi sprzeciwia się swojej matce, złej Sappho. Zanim zacznie się buntować otwarcie, musi poznać sposoby walki i nauczyć się czarów u samuraja Yana, który nauczy ją walczyć.

Yan, cwany samuraj
Ma zabawne ślepia, ale zna sporo bardzo wrednych sztuczek. W kilku początkowych misjach Delphi nauczy się odeń sztuki władania bronią i czarów m.in. przyspieszania (Turbo).

Na początek musisz przejść przez wrota o czerwonych ślepiach i uratować cwaniaczka-pracusia. Potem masz z nim wrócić do Yana. UWAGA! Delphi ma zdolność regeneracji i uzdrawiania swych ran po skoku w głęboką wodę. Woda jest żywiołem Syren.

Zaczynasz trening u samuraja Yana. Delphi otrzymuje kilka zadań, podczas których musi się wykazać umiejętnościami używania Miecia... przepraszam... miecza, łuku, pływania w płytkich wodach i nurkowania w głębokich, porywania cwaniaczków i umieszczania ich na holu (będą ci potrzebni do budowania baz). Zacznij od znalezienia lokalizacji Czerwonych Wrót. Przejdź przez nie (alternatywa - otwórz mapę i odszukaj miejsce pracy cwaniaczka).

Ruszaj na pracusia, ale przygotuj się na starcie z ripperami i strażnikami Żniwiarek - pamiętaj, że Delphi jest buntowniczką i jej działania nie są autoryzowane przez Sappho. Posłużywszy się mapą, odszukaj Pracusia. Ripperów tnij od ucha mieczem. Miecz jest znacznie skuteczniejszy niż strzały, ale trzeba podejść blisko, co naraża Delphi na kontruderzenia. Łuk jest mniej skuteczny (mieczem tniesz raz, ■ dobrze, podczas gdy z łuku trzeba trafić kilka razy), ale znacznie bardziej przyjazny użytkownikowi, bo zostawia znacznie większą swobodą manewru.

Giants: Citizen Kabuto

Korzystając ze ścieżek, idź przez dolinę i przedostań się przez rzekę - jeżeli podczas tej wycieczko Delphi dozna obrażeń, każ jej dać nura do wody. Piranie nie tkną syreny i zostanie uzdrowiona. Nie spiesz się z ratowaniem cwaniaczka i po każdym starciu z wrogami zanurzaj się w wodzie. Kiedy go odnajdziesz, podbiegnij. Delphi sama umieści go w "bańce", która będzie leciała za nią. Yan pośle jej krótką wiadomość "Oddaj mi robola". Wróć do miejsca, gdzie rezyduje Yan, co zakończy misję. Dostaniesz pierwsze zaklęcie (Bubble), które będzie użyteczne przy "werbowaniu" cwaniaczków.

Cwaniak w bańce
Masz za zadanie przejść przez kolejne Czerwone Wrota i uratować drugiego pracusia, ■ potem wrócić z nim do Yana. Naucz się korzystać z czaru chwytak (Bubble).

Zacznij od tego, że korzystając z mapy, idź przez Czerwone Wrota. Zaraz potem natkniesz się na strażników (strzelcy wyborowi) na wieżach. Załatw ich za pomocą bicza Bożego (Hellfire Bow). Ponieważ liczba strzał-wybuszek do BB jest ograniczona, skorzystaj z opcji Zoom (zbliżenie), by lepiej wycelować. Jeśli dostaniesz, wskakuj na głęboką wodę i popływaj, aż D. zostanie uzdrowiona.

Idąc do następnego cwanego pracusia, używaj miecza jak Longinus Zborowski i rąb wszystko, co się ośmieli wejść Delphi w drogę. Zobaczywszy z daleka nieprzyjacielskie koszary, zniszcz je ostrzałem ze zwykłego łuku lub z BB. Dopiero potem weź się za strażników. Możesz ich załatwić, korzystając ze zwykłego łuku, BB lub konwencjonalnie wyrżnąć mieczem.

Idź ścieżką do pracusia, sprawdzaj kierunek na mapie. Zobaczywszy go (pracusia) z daleka, rzuć nań czar Bubble. Znów otrzymasz wiadomość od Yana: "Dawaj go do mnie, ■ chyżo". Wróć, sprawdzając pilnie mapę, by nie zabłądzić. Samuraj za twe wysiłki nauczy cię przyspieszenia (Turbo).

Przyspieszenie!
Musisz się wydostać przez ostatnie z Czerwonych Wrót i po drodze załatwić kilka Raików.

Korzystaj z nowej umiejętności, aby podkradać się do, niczego nie podejrzewających, strażników. Ale uważaj na Raików - oni też potrafią rzucać czary. Przejdź przez Czerwone Wrota i korzystając z mapki, upewnij się, że podążasz we właściwym kierunku. Załatw napotkanych ripperów i uzupełnij w sklepie amunicję i zdrowie; napraw też przedmioty. Poćwicz nową umiejętność przyspieszania. Wskaż jakiś cel, a kiedy nici celownika zmienią kolor na zielony, aktywuj Turbo. Dzięki tej umiejętności możesz szybciej przebywać pewne odcinki drogi.

Badaj teren i notuj obecność stworów zwanych Evil Reapers. Są to Raiki, szybkie, podstępne i posiadające zdolności rzucania czarów. Lepiej nie stawać z nimi do otwartej walki. Zamiast tego każ Delphi załatwiać ich na duże odległości z łuku wyborowego (Sniper Bow). Trzeba będzie kilka razy trafić, ale powinieneś uporać się z przeciwnikiem, zanim ten zbliży się do D. Po walce koniecznie każ Delphi dać nura w wodę, by odnowiła siły. Koszary Żniwiarek załatw za pomocą łuku BB, a resztę strażników załatw z łuku wyborowego albo resztą pocisków z BB. Yan będzie czekał na Delphi, na szczycie wysokiego wzgórza. Najlepiej się tam dostać korzystając z dopalacza Turbo. Powitaj Kosookiego, by zakończyć misję. W nagrodę Yan wyjawi ci tajemnicę zaklęcia Ognistej Ściany.

Mantra Yana
Celem tej misji jest w zasadzie opanowanie czaru Fire Wall. Yan ma nieco inne plany, ale tak czy inaczej musisz wrócić do jego domostwa i oczyścić okolicę ze Żniwiarek. Dom Yana znajdź za pomocą mapy. Zanim ruszysz w drogę, skorzystaj ze zbliżenia i za pomocą łuku wyborowego załatw z dystansu kręcących się tu Raików. Unikaj zaklęć działających z bliska - innymi słowy nie pozwól im to, by zły się do ciebie zbliżył. Pokonaj teren w przyspieszonym tempie i wróć do sklepu cwaniaczków nieopodal domku Yana. Uzupełnij zapasy strzał i podlecz Delphi. Nie podchodź za blisko do domu starego samuraja. Blisko chatki czai się spora grupa strażników i musisz ich załatwić z daleka. Podejdź tylko na taką odległość, na jaką nastawiony jest system samonaprowadzający zaklęć Delphi. Umieść kursor przed grupą strażników i odpal Fire Wall. Za pomocą tych czarów zniszcz tylu niemiłych, ilu się da. Resztę możesz załatwić, uskakując na boki i waląc z BB. Jeżeli zabraknie ci amunicji, strzał czy pocisków, albo poczujesz, że Delphi jest znużona życiem, skieruj ją do marketu cwaniaczka. Misja zakończy się sukcesem, gdy zniszczysz wszystkich strażników atakujących dom Yana.

Zaginione narty (Lost Reaperski)
Trzeba zbudować bazę i zniszczyć koszary żniwiarek, z których - ku utrapieniu Delphi - wciąż wyłaniają się hordy nowych nieprzyjaciół. Po zniszczeniu koszar przyjdzie czas na poszukiwanie zaginionych nart i ucieczkę po zamarzniętej rzece zablokowanej solidnymi ścianami lodu.

Rzeź w koszarach
Koszary można zniszczyć tylko zaklęciem Tornado. Twoi cwaniaczkowie opracują dla ciebie to zaklęcie, gdy ukończysz bazę. Cały czas broń Yana. Jeżeli zostanie uprowadzony do koszar wroga, masz przechlapane, jak żaba w maju.

To pierwsza misja, w której masz zbudować bazę. Strategia jest podobna do taktyki Meksów. Aby zacząć budowę, D. musi zbadać okolicę wokół pozycji wyjściowej, w poszukiwaniu pracusiów - aby zajmowali się tym, do czego ich kierujesz, musisz ich karmić duszami zabitych przez ciebie vimpów. Możesz też zbierać dusze pobitych ripperów i Żniwiarek, choć te nie są tak pożywne.

Zaczynasz z niewielkim zapasikiem dusz; pierwszą sprawą powinno się stać dla ciebie znalezienie najbliższego pracusia. Ruszaj na wprost od miejsca, gdzie niedługo zaczniesz budowę bazy i zbadaj wioskę po lewej. Znajdziesz tu kilku pracusiów. Rzuć czar Bubble na któregoś z nich albo po prostu nań wbiegnij. Nie zapomnij o zdolności Turbo, dzięki której będziesz mógł szybciej przemierzać okolicę między bazą a wioską cwaniaczków. Wróć do bazy i wejdź na Drop-off Pad, by rozpocząć konstrukcję.

Po wzniesieniu namawiacza (Persuader), wrzuć tam dusze vimpów. Zanim zaczniesz budowę warsztatu (Workshop), potrzebny ci będzie jeszcze jeden cwaniaczek. Wróć do wioski i zwerbuj kolejnego z nich. Poszukaj vimpów kręcących się po okolicznych górkach i zabij ich dość, by napełnić zbiorniczek dusz Delphi. Wróć do bazy, wypuść tam cwanego i włóż dusze vimpów do namawiacza. Podejdź do platformy konstrukcyjnej (Construction Pad) i zbuduj warsztat.

Wyjdź na zewnątrz i zwerbuj kolejnego cwaniaczka. Gdy wioska opustoszeje, idź dalej i łap, kogo możesz. Aby budowle powstawały w przyzwoitym tempie, potrzeba będzie przynajmniej czterech. Nie ustawaj w polowaniu na vimpy. Nie martw się, że je wytępisz całkowicie - stado się odnowi. Nie zostawiaj nic na "rozpłodek". Vimpy się pojawią, nawet gdy wytłuczesz je co do jednego.

Po zbudowaniu Warsztatu, zajmij się wzniesieniem sklepu z czarami (Spell Shop), generatora tarczy (Shield Generator) i zacznij budowę pól siłowych (Forcefields). Przyda ci się udoskonalenie Spell Shop do drugiego poziomu, a potem Command Center i Forcefield również do drugiego levelu. Musisz zbudować to wszystko, by uzyskać możliwość wzniesienia Party House. Pozwoli ci to utkać w Spell Shopie czar Tornado. Gdy wzniesiesz bazę, Żniwiarki wyślą przeciwko niej ripperów i strażników (Guardian). Zbadaj okolicę (na lewe i prawe skrzydło oraz przedpole), aby odkryć nadciągające jednostki, zanim będzie za późno. Nie zaczynaj łowów na vimpy lub werbowania cwaniaczków, dopóki nie uporasz się z zagrożeniem. Najlepiej będzie, jak załatwisz ich z daleka z łuku wyborowego albo za pomocą nowych ofensywnych czarów, jakie możesz nabyć ■ Spell Shopie.

Party House daje ci możliwość rzucania czaru Tornado i (oczywiście!) udoskonalenia obrony bazy. Wykorzystaj czas do stworzenia wieżyczek Hellfire i SAM (Żniwiarki zaatakują z powietrza oddziałami wyposażonymi w Jetpacki). Przed uderzeniem na nieprzyjacielskie koszary, naucz się czaru Tornado. Zobacz także, jak się tworzy minisklepy. Umieść jeden gdzieś blisko wrogich koszar, tak by można było tam wracać w celu uzupełnienia amunicji i zdrowia - weź kolejne Tornado.

Aby zniszczyć koszary, wejdź w jedne z mniejszych drzwi pośrodku. Znalazłszy się w środku, aktywuj czar Tornado i szybko wiej do minisklepu. Nie zapomnij o nieprzyjaciołach (ripperzy i strażnicy), którzy będą atakowali twoje bazy. Niełatwo jest odzyskiwać zdrowie, jeżeli masz spustoszoną bazę albo jeśli Yan zostanie porwany i uprowadzony do twierdzy wroga (jeżeli zdarzy się to ostatnie, to misja kończy się twoją klęską). Zanim wiec rzucisz czar Tornado na koszary przeciwnika, zadbaj o swoje baraki.

Narty Żniwiarek (ślizgi)
Znajdź narty i ukradnij je! Jest to w zasadzie misja, która zasadza się na odszukaniu nieprzyjacielskiej bazy (w której ukryto narty) i puszczeniu jej z dymem. Skieruj się górską ścieżką do wrogiej bazy. Natarcie na bazę to nie lada trudność. Wieże i koszary załatwiaj z łuku. Uważaj na przeciwników atakujących z powietrza - niełatwo ich ustrzelić z łuku. Korzystaj z zaklęć, ale poczekaj do chwili aż wyposażeni w Jetpacki nieprzyjaciele na chwilę wylądują. Podczas całej bitwy korzystaj z zapasów pobliskiego sklepu, w którym będziesz mógł uzupełniać amunicję i odnawiać zdrowie. Załatw tylu strażników, ilu się da... ■ potem podejdź do pomostu i dotknij nart, co zakończy misję.

Ucieczka z nartami
Teraz trzeba uciec... co nie będzie łatwe, ponieważ drogę zamykają lodowe ściany. Do tej misji powinieneś zbierać albo rakiety, albo usprawniacze (Turbo Power-Ups TPU); to pozwoli ci przebijać się przez lodowe ściany. Jeżeli masz rakiety, naciśnij guzik odpalania, by rąbnąć w lodową ścianę rakietą. Jeżeli zbierasz TPU, wykorzystaj je do przebicia się przez mur. Na końcu trasy zbliż się do rampy, by skończyć misję i zacząć serię wyścigów.

Wyścigi na ślizgach
Jeżeli dobrze wykorzystałeś ucieczkę, nauczyłeś się koordynacji ruchów i szybkości, które mają kluczowe znaczenie w kolejnych trzech wyścigach.

Rozgrzewka
Zanim zaczniesz wyścigi, należy oczyścić teren ze strażników. Zacznij od eksterminacji strażników i zrównania z ziemią wież w twoim zasięgu. Dokonawszy dzieła zniszczenia, podpłyń do sklepu i uzupełnij zdrowie oraz amunicję. Z kolejnymi strażnikami rozprawi się, wykorzystując łuk wyborowy. Systematycznie wracaj do sklepu po pociski do ŁW. Nie spoczywaj na laurach, tylko przedostań się za wodę i zabierz za pozostałych wrogów. W razie potrzeby korzystaj z mapki. Nie zapominaj o korzyściach płynących z nurkowania w głębokich wodach (zdrowie, zdrowie!) i odwiedzania cwaniackich sklepów. Niszcz nieprzyjaciół z daleka, używając łuku wyborowego. Korzystaj z zoomu i bierz w łapy bicz Boży, gdy zabraknie ci strzał do ŁW. Misję zakończy unicestwienie wszystkich strażników.

Wyścigi pierwszy, drugi i trzeci
Trzeba wygrać wyścigi, by się "nauczyć" kilku rzeczy. Jedną z nich jest zdolność przejścia przez bramki. Jeżeli miniesz trzy bramki, wypadasz z wyścigu! Wykorzystuj znajdźki, by wyprzedzać współzawodników.

Po ukończeniu rozgrzewki Delphi zostaje wpisana na listę zawodników do trzech wyścigów. Każdy jest rozgrywany według podobnych reguł, choć trasy wytyczane są rozmaicie. Zwycięstwo w wyścigu daje awans do następnego; jeżeli chybisz trzy bramki - przegrywasz.

Skup się na TPU. Podrywanie z ziemi Hellfire'a i rakiet samonaprowadzających się to piękna rzecz, ale nie zda ci się na wiele, gdy zostaniesz w tyle. Co więcej, gdy cię wyprzedzą, łepiej jest użyć eksplozji Turbo, niż próbować naprawić sytuacje rakietami. Zbieraj więc łatwe do podniesienia TPU i zapamiętuj sobie ich położenie - za kolejnym nawrotem będzie w tym samym miejscu.

Skręcaj z wyprzedzeniem, gdy tylko zobaczysz zakręt. Ślizgi mają pewną bezwładność i skłonności do niechętnego wchodzenia w zakręty przy większej szybkości. Dobrze więc będzie, jeżeli przed wirażem zwolnisz... Pamiętaj jednak, że kto jedzie wolno, nie wygrywa. Wypatruj zakrętów i reaguj z wyprzedzeniem.

Pilnie bacz na skróty. Jest kilka miejsc, w których możesz przeskoczyć nad wąskimi przesmykami lądowymi i skrócić sobie trasę. Co prawda przemykając lądem tracisz nieco na szybkości - ale od czego masz TPU?

Nie zapominaj, że przegrasz wyścig, gdy ominiesz trzy bramki. Nie dopuść do ich "utraty" na wczesnych etapach trasy - z drugiej strony zważ na to, że DWIE bramki możesz zgubić, więc jeżeli trafisz na bramkę, przy pokonaniu której musisz stracić sporo na czasie, zastanów się, czy nie darować jej sobie zupełnie świadomie. Jeżeli jesteś na ostatniej prostej i masz jeszcze "zapas" bramek, machnij ręką na bramki i wciśnij gaz do dechy!

Zachowaj TPU na odcinki prostych. Używanie Turbo na zakrętach utrudnia wykonywanie zwrotów - co się sprzeciwia idei Turbo. Staraj się mieć zawsze jakieś TPU z rezerwie - nigdy nie wiadomo, kiedy się przyda.

Flota Żniwiarek
Delphi organizuje natarcie na flotę Sappho i kolejne koszary armijne. Trzeba skonstruować bazę i obronić ją przed napastnikami, korzystając z czaru Tornado (przeciwko koszarom) i łuku Delphi (przeciwko flocie Sappho). Zbieraj zatem dusze vimpów i cwaniaczków. Zbudowawszy bazę, zniszcz pobliskie koszary i flotę Sappho.

W tej misji obowiązuje pewna - dość oczywista - kolejność. Nieprzyjacielskie koszary mogą zostać zniszczone czarem Tornado, ten zaś stworzą dla ciebie cwaniaczkowie, kiedy skończysz budowę bazy. Cały czas chroń Yana. Jeżeli zostanie pojmany i uprowadzony do nieprzyjacielskiej bazy, przegr0ywasz.

To druga z misji Delphi, podczas których musisz zbudować bazę. Tym razem jednak masz też inne cele: należy zniszczyć koszary czarem Tornado, a nadciągającą flotyllę Sappho - uzbrojeniem konwencjonalnym. Zaraz po zabraniu się do dzieła znajdź pracusiów. Wykończ strażnika na wieży (z łuku, korzystając z opcji zoom). Wróć z pracusiem do punktu Drop-off i wpuść duszę vimpa do namawiacza (Persuader).

Potem ruszaj na łowy - przyda się jeszcze kilku pracusiów i parę dodatkowych dusz vimpów. Aby budowa bazy przebiegała gładko i sprawnie, będzie potrzebnych przynajmniej czterech pracusiów. Zbuduj przede wszystkim warsztaty (Workshop), potem czarodziejski sklepik (Spell Shop), generator tarczy (Shield Generator), centrum dowodzenia (Command Center), pola siłowe (Forcefields). Następnie zmodernizuj Spell Shop do drugiego poziomu, jak i pola siłowe. Zanim uda ci się uzyskać czar Tornado w sklepie (oczywiście 2nd level) musisz mieć kompletną bazę - włącznie z domem uciech (Party House). Zanim wdasz się w jakiekolwiek awantury z flotą Sappho, zbuduj wokół swej bazy system obronnych działobitni (Turrets). Wejdź w menu Party House, wybierz wieżyczkę SAM lub Hellfire i wskaż (kliknięciem) jakiegoś cwaniaczka. Wyprowadź go na zewnątrz I wyznacz miejsce pod działobitnię. Buduj na przemian jedne i drugie (Hellfire'y i SAM-y), bo będziesz atakowany z ziemi, jak i z powietrza.

Za każdym razem, przed wybraniem się na werbunek cwaniaczków lub łowy na vimpy, przeszukaj okolice bazy, uważając na strażników i rippery. Załatwiaj ich z daleka, zanim dotrą do bazy i wyrządzą szkodę.

Zbudowawszy dom uciech, otrzymasz nową broń w sklepie czarów - łuk wzmocniony (Power-Up Bow). Ta wspaniała broń potrafi jednocześnie miotać kilkoma pociskami z samonaprowadzaniem i jest wspaniale skuteczna przeciwko zwartym formacjom RG (Reaper Guards). Wymień łuk samonaprowadzany (Homing Bow) na znacznie bardziej użyteczny Power-Up Bow. Przed wyruszeniem na flotę Sappho zaopatrz się w sklepie w zaklęcie Tornado i rozstawny sklepik (Mini-Shop). Skorzystaj z mapy, by znaleźć wrogie oddziały morskie.

Rozłóż minisklep tuż obok wrogiej floty. Zabierz się do nieprzyjaciół, waląc z łuku. Po uporaniu się z flotą zajmij się koszarami. Wejdź do środka (przez wejście centralne) i rzuć czar Tornado. Potem natychmiast się cofnij do minisklepu. Jeśli koszary nie zwalą się od razu, weź kolejny czar Tornado i powtórz akcję. Rozwalenie baraków kończy akcję.

Królowa Sappho
No... to już niemal koniec historii Delphi. Wyścig, zbudowanie ostatniej bazy i rozprawa z Sappho!

Przedarłeś się do tajnego pałacu, ale czemu nie spróbować zwycięstwa w ostatnim wyścigu, dodając do zniszczeń obrazę? Podbieraj znajdźki i korzystaj z nich do wyprzedzania współzawodników. Uważaj na strażników, którzy wyraźnie źle ci życzą i bez pardonu grzeją w twój kuper. No ale czego się spodziewasz, kiedy wyprzedzasz drużynę gospodarzy, a kibice mają działka?

To ostatni wyścig - musisz zająć pierwsze miejsce, by dotrzeć do "tajnego" pałacu Sappho. Wyścig podlega tym samym zasadom, co poprzednie - musisz zaliczać bramki, jeżeli "opuścisz" trzy, wypadasz z gry. Podnoś rozrzucone na trasie znajdźki (Hellfire i Homing Rockets), by mieć czym ostrzeliwać się wrogom i TPU do zwiększania własnej szybkości. Jak poprzednio, skup się raczej na zbieraniu TPU. I postępuj według wcześniej objaśnionej taktyki.

Pałac Sappho
Jak zwykle werbuj cwaniaczków i zbieraj dusze vimpów. Zbuduj bazę. Zniszcz koszary oddziałów Sappho Tornadem.

Tak jak poprzednio kluczem do zniszczenia nieprzyjacielskich koszar jest Tornado, je zaś możesz zdobyć tylko po zbudowaniu bazy. Cały czas chroń Yana - bo... wiem, wiem... dobrze wiesz, co.

Werbuj cwaniaczków, łap dusze vimpów, i buduj bazę. Skonstruuj w niej Workshop, Shield Generator, Spell Shop, Command Center, Forcefield, Spell Shop poziomu drugiego, i takież Forcefield. Trzeba ci nawrócić czterech cwaniaczków, a potem skup się na obronie i zbieraniu dusz vimpów. Nieustannie przeszukuj rubieże bazy. Załatwiaj nieprzyjaciół z daleka, z łuku wyborowego. Aby uwijać się szybciej niż wrogowie, korzystaj ze zdolności Turbo.

Po ustawieniu Party House wznieś wokół bazy na przemian kilka wież SAM i Hellfire'ów. Pamiętaj, obrona przed atakiem! Starannie zaplanuj stanowiska obronne. Potem weź czar Tornado (ze sklepu II) i minisklepik (z Party House) i ruszaj na koszary Sappho.

Umieść minisklep nieopodal baraków. Wejdź do koszar i rzuć Tornado, a potem wiej do minisklepu. Jeżeli koszary nie legną w gruzach, weź kolejny czar i popraw uderzenie.

Łowy na Sappho
Znajdź tajną kryjówkę Sappho w wulkanie - jest to dość proste. Ruszaj ku wielkiemu kraterowi (zerknij na mapę). Przeskocz przez krawędź wułkanu, by trafić do siedziby Sappho.

Spotkanie w wulkanie
Mama Delphi jest zła, szybka... i z furią rzuca paskudne, niszczycielskie zaklęcia. Ale... jak to mama... w końcu nie jest aż tak niedobra, jak mogłoby się wydawać.

Czas na stawienie czoła mamci. Jest wcieleniem zła... i jako taka przedstawia sobą niezwykle trudny cel. Jest zwinna i dysponuje potężnymi czarami. Ale... nie ma takiej cholery, której nie biorą odpowiednie giwery.

Jeżeli Sappho jest w ruchu, nie zostawaj na miejscu. Nie próbuj jej trafić - zamiast tego używaj zdolności Turbo i przenoś się jak najdalej na drugi kraniec areny. Najłatwiej i najlepiej atakować Sappho, kiedy na chwilę zatrzymuje się po skoku i szykuje do kolejnego. Nie wahaj się użyć łuku wyborowego; potrafi zadać Sappho spore obrażenia. Wykorzystaj zdolność zoom, by lepiej mierzyć.

Gdy Delphi pokona Sappho, pojawią się Meksowie i Yan. Stara czarownica ostatnim tchnieniem uwalnia giganta Kabuto. Delphi za pomocą odłamka kryształu sama się przekształca w bliźniaczego Kabuto. Potem musi uzyskać krzepę, wejść do legowiska potwora i pokonać bestię, zanim olbrzym zacznie szaleć i niszczyć wioski cwaniaczków.

Jak to zrobić, wyjaśniliśmy już wcześniej.

EGM

producent: Revolution
platforma: PC

Baldur's Gate II cz. 4

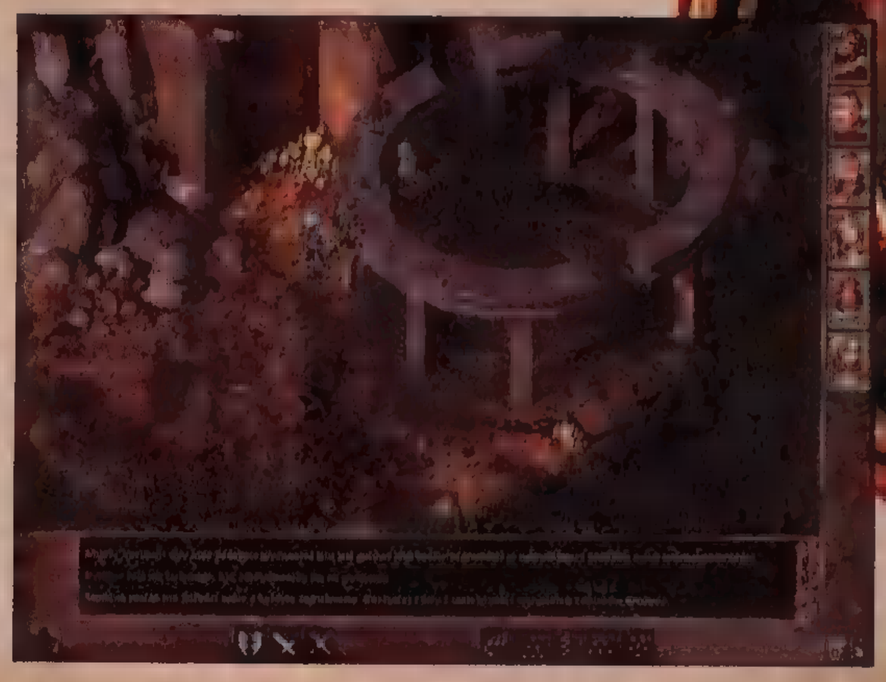
Przed wami ostania już część solucji poświęconej Wrotom Baldura 2. Trochę to trwało, ale za to opisywane przez te cztery miesiące wskazówki pozwoliły (a właściwie dopiero powolą, jako że ostatnią ich część macie jeszcze przed sobą) wam wykonać wszystkie dostępne zadania - i to niektóre na różne sposoby! I to bez konieczności wydawania złotych monet na uczone księgi ;-)

Rozdział 5

Underdark

Filmik przerywnikowy doskonale tłumaczy, dlaczego się tu znaleźliśmy - Irenicus nawiązał przymierze z Elfami Ciemności! Jak widać, nie tylko nieszczęścia, ale i paskudztwa chodzą parami ;-). Za wydostanie się z miasta Sahuagin każdy z naszych bohaterów otrzymał 20 000 punktów doświadczenia. Jesteśmy we wnętrzu jednej z jaskiń, nie wiedząc, co też może czaić się w pobliżu. Podążamy na wschód, odbijając nieco ■ południe. Napotkamy tutaj grupę duergarów. Carlig wyjawi nam, iż widział osoby, których poszukujemy - Irenicusa wraz z Bhodi w mieście Drowów. Niestety, nie mamy najmniejszych szans, by się tam dostać, przynajmniej na razie. Warto zagadać do stojącego w pobliżu Udera Mordina. Usłyszymy od niego historię o potężnym magu, który został uwięziony pod ziemią w pobliskiej jaskini. Podobno poszukiwał on jakiegoś potężnego artefaktu. Hm, a może warto zainteresować się tą sprawą bardziej? Zakupcie u Carliga zwój z czarem Freedom (przy okazji można załatwić inne transakcje), odbijcie do jaskini położonej tuż obok

na północy i uwolnijcie zaklęcie (użyjcie pergaminu, szkoda tracić czas na jego zapamiętywanie). Dosłownie spod ziemi wyłoni się oswobodzony mag - Vithal. Podziękuje nam za uwolnienie i wyjawi cel swoich poszukiwań. Zaoferuje nam współpracę i podział zdobytych łupów - oczywiście przyjmujemy jego ofertę. Podział ról jest następujący - czarodziej zajmie się przygotowaniem rytuałów, a my mamy go chronić. No i jeszcze jedna drobnostka - wcześniej musimy odzyskać "Księgę Rytuałów", którą Vithal utracił podczas ostatniej bitwy. Prawdopodobnie posiada ją jeden z przedstawicieli svirfneblinów, których wioska znajduje się w pobliżu. No to w drogę - podążamy na północ i odbijamy na zachód. Za chwilę czeka nas pierwsza poważna batalia z grupą Drowów - warto się odpowiednio przygotować. Elfy Ciemności są bardzo wymagającymi przeciwnikami - szczególnie ich magowie mogą napsuć nam sporo krwi. Nie dysponują oni jakimiś szczególnie silnymi zaklęciami ofensywnymi, jednakże posiadają całą gamę czarów ochronnych i przyzywających potwory (nieumarłych, nishru, dżiny). Przyzywamy grupkę potworów do pomocy (a co, nie będziemy przecież gorsi ;-), rzucamy zaklęcia wspomagające i ruszamy do boju. W pierwszym starciu do ubicia mamy 2 kapłanów i 3 wojowników - tych pierwszych staramy się natychmiast ubić (nim wezwą zbyt duże posiłki). Podobnie jak ■ walce z innymi magami konieczne okażą się zaklęcia Breach, Pierce Magic, Remove Magic czy też Khelben's Warding Whip do zniweczenia ich czarów ochronnych - bez tego są bezbronni niczym niemowlaki. Koniecznie przeszukajcie zwłoki pokonanych - odnajdziemy niezwykłej klasy przedmioty, w tym najlepszą w grze zbroję Drow Full Plate +5 (klasa pancerza -4!) i Elfen Chain +3 (+5% odporności na magię, szybsze rzucanie zaklęć). Niestety, wyposażenie Drowów ma poważną wadę - nie będziemy mogli zabrać go na powierzchnię - pierwszy promyk słońca zamieni je w kupkę pyłu! Tym będziemy martwić się później, w podziemiach spędzimy jeszcze sporo czasu - pamiętajcie jednak, by nie pozbywać się naszego dotychczasowego wyposażenia. W pobliżu stoi groźnie wyglądająca kula z wyrzeźbionymi twarzami - zapamiętajcie to miejsce, powrócimy tu niebawem. W dalszym ciągu kierujemy się na zachód, eliminując po drodze trzy Spore Colony (trzeba się spieszyć, bo z każdej wyskoczą 2 czerwone myconidy) i niebieskiego myconida. Na południowym zachodzie znajduje się mała grota, w której przebywają trzy Mind Flayery - nie musicie z nimi walczyć, jednakże proponuję potraktować ich jako próbę, niedługo będziemy musieli ubić ich całe stado! Paskudztwa są niezwykle groźne - bardzo szybko są w stanie zawładnąć umysłami naszych bohaterów czy też nawet wyssać punkty inteligencji! Istnieją dwa dość proste sposoby na ich ubicie - albo przywołujemy grupę niewidzialnych stalkerów (ich umysłów nie da się zdominować) i - sami pozostając z tyłu - ślemy ich do boju (wejście do jaskini znajduje się kompletnie w innym miejscu - na północ od miejsca, w którym zaczynaliśmy wędrówkę), albo używając łuków, proc, czarów eliminujemy ich na odległość. W tym drugim przypadku jedna z naszych postaci (stojąca najbliżej wroga) musi być wyposażona w przedmioty gwarantujące "nietykalność umysłową" (np. Shield of Harmony +2, czy też miecz Lilarcor). Ubicie każdego z wsysaczy umysłów warte jest 9000 punktów doświadczenia. Odbijamy na północ - po krótkim marszu napotkamy grupę gnomów zapraszających nas do wioski na spotkanie z przywódcą. Przechodzimy przez most i kierujemy się na północny wschód. Osada jest prawie opuszczona (możecie przeszukać niektóre skrzynki i beczki), zamieszkane są jedynie dwie duże sale (wejście od południa). W pierwszej z nich napotkamy Goldandera, wodza gnomów. Poprosi on nas o pomoc, ■ ■ zamian wyjawi, w jaki sposób dostać się do miasta Elfów Ciemności. Zadanie nie wydaje się szczególnie trudne, mamy ubić demona, który wydostał się z jednego z szybów, ■ także ostatecznie zasypać kopalnie. Jeśli się nam powiedzie, gnom podaruje nam kamień światła umożliwiający wejście do jaskini Adalon - ona z całą pewnością zna sposób na wejście do miasta Drowów. Brzmi to dość uczciwie - zabieramy pergamin z zaklęciem Stoneshape potrzebny do zawalenia szybu i podążamy na północny zachód. (Wprawdzie istnieje znacznie prostszy sposób na zdobycie kamienia światła - wystarczy zabić Goldandera, jednak takie zachowanie nie przystoi prawdziwym bohaterom.) Jeden z gnomów otworzy nam wejście do kopalni i teraz pozostaje nam już tylko wywołać z szybu demona (kliknąć 2x). Okaże się, iż mu-



simy się zmierzyć z samym Balorem - można go zranić jedynie magiczną bronią +3! Potyczka będzie dość trudna, ■ za ubicie bestii otrzymamy 26 000 punktów doświadczenia. Teraz wystarczy użyć zaklęcia Stoneshape, by ostatecznie zakończyć zadanie. Wracamy do przywódcy gnomów, by odebrać obiecaną nagrodę - klejnot światła, ■ jako premię Mace +3, Skullcrusher (+2 obrażeń dla istot człekopodobnych). Prócz tego każdy z naszych bohaterów zdobył 25 000 punktów doświadczenia, co pozwoliło Minscowi awansować na następny poziom i zapamiętać jedno zaklęcie drugiego poziomu. Jeden punkt umiejętności przeznaczamy np. na walkę za pomocą toporów. W sali z lewej strony znajduje się nieco podupadła gospoda, karczmarz po dłuższej rozmowie przyzna się, iż posiada księgę, która nas interesuje. Koszt niezbyt wygórowany - 300 złotych monet, oczywiście kupujemy. Na koniec warto porozmawiać ze sprzedawcą Dagglefoddem - wyjaśni nam, iż nie będzie prowadził żadnych interesów, dopóki nie odnajdzie się jego zaginiony syn. Cóż - prosić się przecież nie będziemy ;-). Opuszczamy wioskę i podążamy do maga Vithala, żeby dostarczyć mu "Księgę Rytuałów". Jednakże po drodze proponuję zrobić sobie mały przystanek i dokładniej przyjrzeć się kuli z wyrzeźbionymi twarzami (w pobliżu miejsca, w którym walczyliśmy z grupą Elfów Ciemności). Znajduje się na niej ■ płaskorzeźb, po poruszeniu każdej z nich uwolnimy schwytaną duszę! I tak odpowiednio, zaczynając z lewej strony, za pierwszym razem pojawi się szaleniec Aganalo - bez walki się nie obędzie (6000 punktów doświadczenia), ■ przy jego zwłokach odnajdziemy Jhor the Bleeder (miecz +2, dodatkowe dany co 2 sekundy). Druga twarz uwolni Raevilin Strathi - kolejna potyczka (bardzo trudny przeciwnik wart 20 000). Za trzecim razem pojawi się Riti (8000, zaklęcie Improved Haste i Spear +3, Backbiter (włócznia, niestety przeklęta). Czwarta twarz uwolni Alchra Diagotta - niezwykle trudna potyczka (może lepiej ją sobie odpuścić?), przy zwłokach odnajdziemy zwoje z czarami Delayed Blast Fireball, Spell Turning i Summon Nishruu, a ubicie liszego warte jest 22 000 punktów doświadczenia. Wreszcie piąta z twarzy wypuści Bedlena Dagglefodda, czy to nazwisko wydaje się wam znajome? Oczywiście, to syn sprzedawcy, z którym rozmawialiśmy przed chwilą. W ten oto sposób wykonaliśmy kolejne zadanie - możecie wrócić do ojca po nagrodę - Bracers (+4 klasa pancerza) i 10 000 punktów doświadczenia. No i oczywiście możemy prowadzić z nim interesy (ma w ofercie kilka ciekawych zaklęć). Pozostała nam jeszcze jedna "twarz" - wypuści ona wojownika Gont of Riatavin - jeśli darujecie mu życie, to udzieli kilku przydatnych wskazówek (za jego ubicie uzyskamy 7000). Najwyższa pora odszukać naszego znajomego maga (na wschód od jaskini, w której go uwolniliśmy). Oddajemy mu księgę i przyglądamy się pierwszemu z rytuałów. Zgodnie z oczekiwaniami, z portalu wyłoni się strażnik - lepszy żywiołak ziemi - atakujemy wszystkimi siłami i wykańczamy gada (10 000). Vithal skorzysta z portalu - musimy chwilę poczekać, aż powróci z łupami. Pierwsza wycieczka zakończona sukcesem - podążamy na północ, gdzie znajduje się drugi portal. Tu scenariusz będzie podobny - ubijamy strażnika (tym razem lepszy żywiołak ognia - 10 000) i Vithal wybiera się po przedmioty. Teraz pozostał nam już ostatni portal, położony dość daleko na wschodzie. Eliminujemy lepszego żywiołaka powietrza (11 000) i wysyłamy maga w ostatnią podróż. Po powrocie przyjdzie czas na podział łupów. Czarodziej ofiaruje nam Rod of Absorption (laska z czarem Absorption)! Co on zwariował? Tyle zachodu, a on nam tu wciska kawał magicznego kija? Po naszych naciskach mag zdecyduje się dorzucić pergaminy z czarami Simu-

lacrum i Abi Dalzim's Horrid Wilting. To mnie jeszcze nie satysfakcjonuje. Niestety, w tym momencie negocjacje się kończą - jeśli chcecie uzyskać więcej, należy ubić Vithala. Nie będzie to szczególnie trudne (łobuz wart jest aż 20 000 punktów doświadczenia), ■ przy zwłokach odnajdziemy Skull of Death (hełm pozwalający rzucać zaklęcie Death Speel) i zwoje z czarami Wail of the Banshee, Incendiary Cloud, Time Stop, Infravision - i dopiero to mnie satysfakcjonuje ;-). Cała ta przygoda z magiem mocno mnie zdenerwowała - trzeba rozładować emocje i skopać komuś tyłek ;-). Przeciwnicy znajdują się tuż w pobliżu na zachodzie - przywódca Kuo-Toa wraz z ekipą. Nie ma sensu słuchać jego bluźnierczego języka - bijemy poczwary ;-). Pierwsza potyczka jest jakby rozgrzewką - mag i dwóch wojowników do wyeliminowania. Za mostem czeka nas trudniejsza batalia - czarodziej plus sześciu zbrojnych może przetrzepać nam skórę. Superskuteczne okażą się wszystkie zaklęcia masowego rażenia, poczynając od wspomagających (horror, chaos, sieć), a na tych typowo ofensywnych kończąc (kula ognia, zabójcza chmura). Jak zwykle przypominam o tym, by możliwie najszybciej ubić wrogich magów (wiem, wiem, zaczynam przynudzać ;-). Idąc na wschód odnajdziemy przejście do wschodnich tuneli, ■ podążając na południe - do południowych (też mi niespodzianka ;-). Nie pora teraz na żadne wycieczki, najpierw przeszukajmy okolicę, w której się znajdujemy. Wracamy przez most i podążamy na północ. Możliwie najwcześniej odbijamy na północny wschód, aż znajdziemy wejście na wąski mostek. Uwaga - gdy tylko na niego wejdziemy, teleportuje się grupa 5 Elfów Ciemności (sami wojownicy) - ot taka mała zasadzka. Bitwa może sprawić nieco trudności, jednak nagroda jest wspaniała - przy zwłokach naszych wrogów odnajdziemy cudowne wyposażenie - kolejne egzemplarze zbroi płytowych +5, miecze, kusze wraz z nabojami, tarcze i buławy - wszystkie przedmioty magicznie ulepszone! Edwin awansuje na kolejny poziom, dzięki czemu uzyska możliwość zapamiętania zaklęcia czwartego i piątego poziomu. Na następny poziom awansuje również nasz czarnoksiężnik, ucząc się nowego czaru ósmego poziomu - proponuję wybrać potężne zaklęcie ofensywne - Abi-Dabzim's Horrid. Znajdujemy się na trakcie prowadzącym do miasta Elfów (droga na północny wschód). Odbijamy nieznacznie na północny zachód i korzystając z kamienia światła wchodzimy do pobliskiej pieczary. Schodzimy na dół schodami i stajemy oko w oko ze smoczycą Adalon. Ale bydle! I kto by pomyślał, że również ona potrzebuje naszej pomocy (kurczę, to pomału robi się denerwujące, przecież to ona miała pomóc nam ;-). Elfy Ciemności ukradły jej jaja! Łobuzy ;-). Jeśli pomożemy je odzyskać, pozwoli nam ona wyjść z powrotem na powierzchnię. Brzmi uczciwie. Oczywiście w tym celu musimy udać się do miasta Drowów - misja czysto samobójcza. Na szczęście Adalon rzuci na nas potężną iluzję przemieniającą nas w Elfy Ciemności! Wyglądam, jakbym przeleżał miesiąc na solarium ;-). Dzięki temu możemy bez problemów poruszać się po elfim mieście - w teorii wygląda to pięknie, zobaczymy, jak będzie w praktyce. Opuszczamy jaskinię, odbijamy na północny wschód i podchodzimy do bramy miasta. Strażnikowi stanowczo oznajmiamy, iż jesteśmy Veldrin z Ched Nassad (trzecia opcja) i bez zbędnych pytań wchodzimy do miasta wroga.

Ust Natha

Natychmiast po wejściu do miasta będziemy świadkami ciekawej scenki - jeden z Elfów Ciemności zgładzi swojego niewolnika. I nie byłoby w tym może nic szczególnie okrutnego, gdyby nie fakt, iż za chwilę pojawi się matka oprawcy i ubije swojego własnego syna! To zajście mówi nam sporo o usposobieniu Drowów - pamiętajcie, że musimy zachowywać się jak one, inaczej narażamy się na możliwość, iż ktoś rozpozna nasze oszustwo. Pora rozejrzeć się po mieście - z lewej strony napotkamy jednego ze sprzedawców - przeciętny asortyment towarów, ale przyzwoite ceny. Na północy znajduje się sprzedawca potworów - za jedyne 1500 sztuk złota możemy sobie kupić kolosa umbrowego. Heh, i co my zrobimy z naszym "zwierzaczkiem" - ani go pogłaskać, ani z nim porozmawiać ;-), ogólnie mówiąc - strata pieniędzy. Na północnym wschodzie znajduje się tawerna (do środka wejdziemy innym razem), ■ tuż dalej Stowarzyszenie Wojowniczek. O ile pamiętam, strażnik, który wpuścił nas do miasta, tłumaczył nam, iż mamy się udać do Stowarzyszenia Wojowników - budynek znajduje się tuż obok, na północnym wschodzie. Po drodze możecie napotkać uciekającą dziewczynkę - za chwilę pojawią się jej prześladowcy, pytając, w którą stronę pobiegła. Bez żadnych konsekwencji możecie ich okłamać. Przy wejściu do budynku Stowarzyszenia oczekuje nas Solaufein. Okazuje się, iż jako grupa nowych wojowników zostaliśmy oddani pod jego dowództwo - jak widać, nasz kamuflaż jest lepszy niż przypuszczaliśmy. Po krótkiej rozmowie (przy pytaniu o imię warto odpowiedzieć, że nie jest ono ważne i może nazywać nas, jak mu się tylko podoba - w ten sposób zyskamy jego sympatię) zostaniemy odesłani po rozkazy dotyczące naszego pierwszego zadania. Podążamy w pobliże wejścia do miasta - na jednej z platform położonych z prawej strony oczekuje ■ nasz dowódca w asyście

wysłanniczki Matrony Matki (po drodze, na południe od tawerny, możecie natknąć się na rozmowę wysłanników Mind Flayerów z Drowami). Dowiemy się, że porwana została jedna z kapłanek. Solaufein zapyta nas, czy domyślamy się, czyja to robota - odpowiedź: "Illithidy" (musimy posiadać inteligencję powyżej 15) sprawi, iż nasz dowódca polubi nas bardziej. Rozkazy są proste - mamy odbić zakładniczkę, nim Illithidy dotrą z nią do swojej warowni. Chwilowo opuszczamy miasto Ust Natha.

Underdark

Podążamy do południowo-wschodniego narożnika mapy. Po drodze natkniemy się ■ grupę łowców przygód, którzy natychmiast nas zaatakują (to przez to, że wyglądamy jak Elfy Ciemności). O dziwo, walka będzie niezwykle trudna - spore problemy może sprawić nam jeden z ogrów (niezwykle wytrzymały) i mag dysponujący potężnymi zaklęciami. Potyczka będzie miała miejsce w pobliżu centrum mapy (po zejściu z mostka, na którym walczyliśmy z grupą Drowów) - warto wcześniej się przy-

gotować i rzucić zaklęcia pomocnicze. Przy zwłokach jednego z nieprzyjaciół odnajdziemy Dragons Breath, Halberd +4 (halabarda, +1 obrażeń ogniem, kwasem, lodem, trucizną i elektrycznością)! Podążamy na południowy wschód, przechodzimy przez most i w miejscu, gdzie kiedyś walczyliśmy z grupą Kuo-Toa, natrafimy na Solaufeina - możecie przeprosić go za spóźnienie (polubi nas bardziej). Szybko rzucamy zaklęcia wspomagające, przyzywamy potwory i za chwilę rozpocznie się walka - teleportuje się 3 wysysaczy umysłów i 3 kolosy umbrowe wraz z zakładniczką, którą mamy odbić. Teraz wystarczy już tylko ubić naszych nieprzyjaciół (Solaufein znacznie nam w tym pomoże). Starajcie się nie walczyć w starciu z Mind Flayerami - nie dość, że wysysają punkty inteligencji, to jeszcze potrafią zabić jednym uderzeniem! Kapłanka Phaere podziękuje nam za uwolnienie (20 000 punktów doświadczenia) i wraz z naszym dowódcą powrócą do miasta. I my również natychmiast wracamy do osady Drowów.

Ust Natha

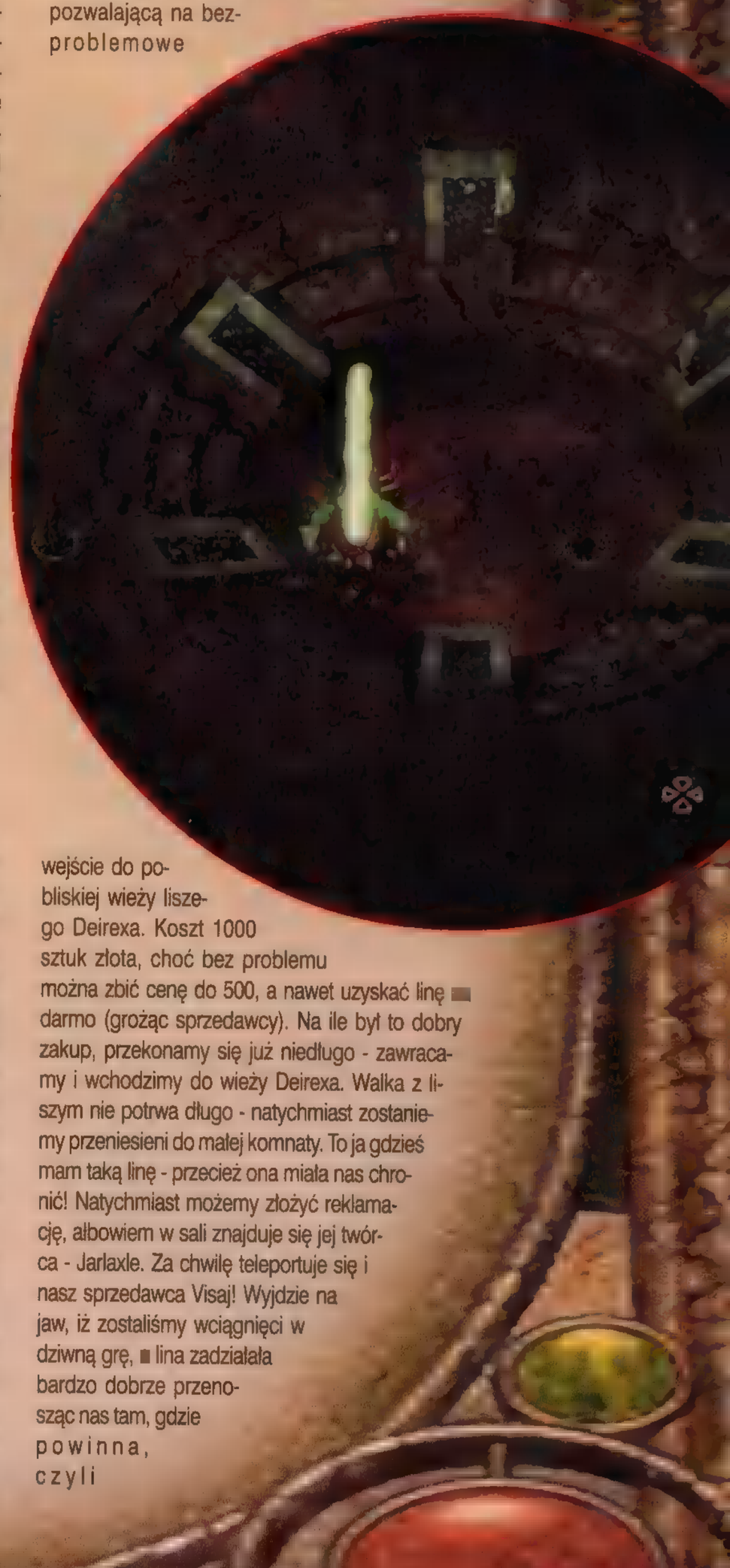
Po wejściu na platformie z prawej strony napotkamy Solaufeina - poleci nam on udać się do tawerny, gdzie oczekuje nas Phaere. Raz jeszcze podziękuje nam [redacted] odbicie jej [redacted] rąk Illithidów i zaproponuje pracę dla jej Stowarzyszenia. Nie mamy większego wyboru - musimy się zgodzić. Po kolejne rozkazy mamy zgłosić się bezpośrednio do niej - miejscem spotkania będzie znajoma już nam platforma położona w pobliżu wejścia do miasta. Zanim ruszymy, by wykonać zadanie, mamy chwilkę wolnego czasu - proponuję rozejrzeć się po gospodzie. Z lewej strony napotkacie Merinida. Historia, którą nam opowie, będzie ostatnią w jego życiu - zginie z ręki Tathlyn - widać Elfy Ciemności nie mają poczucia humoru, a czyjeś życie znaczy dla nich bardzo niewiele. Z prawej strony przebywa Szordrin - zaproponuje on nam walkę na arenie z potworami, które posiada. Ot, taka mała rozrywka - zarobić można trochę grosza, więc czemu by nie spróbować? Wchodzimy na położoną z prawej strony arenę - naszym pierwszym przeciwnikiem będzie kolos umbrowy (4000 punktów doświadczenia) - za jego pokonanie Szordrin zapłaci nam 250 sztuk złota. W drugiej walce musimy ubić Nabassu (demon, 16 000) - 500 sztuk złota wędruje do naszej kieszeni. Trzecim przeciwnikiem będzie Sahuagin Prince (2000, 750 sztuk złota) i na koniec, w wielkim finale zmuszeni jesteśmy zabić Beholdera (14 000, 1000 złota). Zdziwiony Szordrin wybierze się na poszukiwanie kolejnych potworów, z którymi moglibyśmy się zmierzyć, i niestety (bo zaczęło mi się to podobać ;-) więcej nie powróci. Wracając jeszcze na chwilę do kwestii Beholderów, to istnieje banalny sposób na ich pokonanie - wystarczy, iż posiadamy płaszcz zdobyty w Sahuagin City (Cloak of Mirroring) - odbija on wszystkie ofensywne zaklęcia wprost do źródła - nie dość, że obserwator nie będzie nas w stanie zranić, to na dodatek zabije się własnymi czarami! W zachodniej części gospody (w pobliżu schodów na pierwsze piętro) napotkamy Sondala. Prowadzi on pojedynki na pobliskiej arenie - zaproponuje nam obejrzeć jeden z nich. Na naszych oczach rozegra się nierówna batalia - czterech Elfów Ciemności atakuje Lasonara i niespodziewanie ten ostatni, bez większych problemów, wygrywa! Po zejściu z areny zapyta nas on o nasze wrażenia - proponuję rzucić mu wyzwanie (pierwsza opcja). Pojedynki, w odróżnieniu od tych z potworami, odbywają się jeden na jeden - musimy wyznaczyć do walki jednego z naszych bohaterów (najlepiej Minsca lub Valygara). Lasonar okaże się dość słabym przeciwnikiem - śmiertelnie ranny stchórzy, oddając nam swój miecz Blade of Searing +3, a nasza ekipa uzyska 30 000 punktów doświadczenia. Natychmiast pojawi się Chalinthra pragnąca pomścić Lasonara - oczywiście przyjmujemy wyzwanie. Ta potyczka będzie nieco trudniejsza, albowiem Chalinthra jest kapłanką dysponującą sporym zasobem zaklęć (szczególnie denerwująca jest regeneracja ran i niewidzialność) - uzbroicie się w cierpliwość, a naszego bohatera, którego poślecie na arenę, zaopatrzcie w mikstury leczące rany (tak na wszelki wypadek). Za zabicie kapłanki otrzymamy 12 000 punktów doświadczenia, a po rozmowie z Sondalem możemy przyjąć kolejne wyzwanie - tym razem musimy się zmierzyć z magiem. Na arenę posyłamy Edwina (dodatkowo wyposażcie go w Cloak of Mirroring) i zamiast ciskać ofensywne zaklęcia, zaczynamy od przywołania potworów do pomocy (najlepiej Nishru lub miecz Merdenkaina). Ma to ten zdecydowany plus, iż nasze "posiłki" po wygranej potyczce pozostaną na arenie i pomogą nam w kolejnych walkach. Za wyeliminowanie maga otrzymamy jedynie 6000 punktów doświadczenia. Drugi z magów, z którym będziemy mogli się zmierzyć, wart jest 8000, i wreszcie ostatnie wyzwanie - supersilny czarodziej warty 11 000. Na sali nie ma już więcej żadnego "samobójcy" ośmielającego się rzucić nam wyzwanie - w glorii i chwale bohaterów możemy opuścić gospodę (przed wyjściem możecie udać się na spoczynek - karczmarz znajduje się w północno-wschodniej części). Podążamy na południowy wschód, gdzie na znajomej platformie oczekuje nas Solaufein i Phaere. Prawdopodobnie zaczepi was jeden z duergarów, nalegając, byśmy porozmawiali z olbrzymią rybą (!) znajdującą się w pojemniku tuż po lewej stronie. Aboleth (bo tak się nasza rybeczka nazywa) odkrył nasze oszustwo - wie, że nie jesteśmy Elfami Ciemności! Bydlę zacznie [redacted] szantażować - albo wykonamy dla niego pracę, albo za chwilę o naszej tajemnicy będzie wiedziało całe miasto. Mamy dostarczyć mu mózg (brzmi pysznie :-) Qilue'a. Zadanie dość proste - jego mieszkanie zaznaczone jest na mapie, wystarczy wejść do środka i zabić wszystkich (w tym pięciu członków obstawy, głównie magów), zabrać mózg (przy zwłokach znajdziemy również Boneblade Dagger +4) i dostarczyć go Abolethowi (10 000 punktów doświadczenia). Istnieje jednak o wiele lepszy (szybszy) sposób na pozbycie się nikczemnego szantażysty - olewamy łobuza! Wyjaśniamy mu, iż jeśli ujawni naszą prawdziwą tożsamość, to my opowiemy wszystkim o jego spisku i w ten sposób wszyscy umrzemy. Aboleth obieca zachować milczenie, [redacted] nasza ekipa uzyska 12 000 punktów doświadczenia! Najwyższa pora porozmawiać z Phaere. Otrzymamy od niej kolejne zadanie - ubić obserwatora podejrzanego o przemycanie adamantu. No to w drogę - naszą ofiarę odnajdziemy na dużym placu położonym w południowo-wschodniej części miasta - wystarczy porozmawiać z Phaere i już za chwilkę pojawi się sam Beholder. Ubicie dziada jest oczywiście jedynie formalnością, a nasza ekipa uzyska 14 000 punktów doświadczenia plus 20 000 za wykonanie zadania. Phaere zaproponuje nam kolejne spotkanie - podążamy do tawerny. Tym razem nasze zadanie brzmi banalnie prosto - mamy zlikwidować patrol gnomów. Solaufein wścieknie się, iż wysyłają nas w tak banalnym i nikomu niepotrzebnym celu - jednak rozkaz to rozkaz. Opuszczamy miasto.

Underdark

Podążamy na zachód, marsz będzie przebiegał bez żadnych niespodzianek. Naszego dowódcę napotkamy na południe od mostu pilnowanego przez gnomy - w grocie, w której kiedyś walczyliśmy z myconidami. Jeśli Solaufein zdążył was polubić, uda się wam go przekonać, aby pozwolił wam działać samodzielnie, a sam powrócił do miasta. Kierujemy się na północ - po chwili pojawi się patrol svirfneblinów. Oczywiście nie będziemy mordować niewinnych gnomów - wystarczy porozmawiać z ich dowódcą, wyjaśnić mu, na czym polega nasze zadanie, i zabrać od niego hełm - dowód, który dostarczymy Phaere. Wracamy do miasta.

Ust Natha

Podążamy do gospody i wręczmy Phaere dowód wykonania zleconego nam zadania. Każdy z członków naszej drużyny zdobędzie 28 000 punktów doświadczenia. To oczywiście nie koniec naszej pracy - w ciągu godziny mamy udać się do Stowarzyszenia Wojowniczek (gdzie mieszka Elfica) po kolejne zadanie. Pomału zaczyna mnie to denerwować, czuję się niczym niewolnik! Phaere odnajdziemy na parterze budynku stowarzyszenia - praca, którą mamy dla niej wykonać, przyprawiła mnie o gęsią skórkę - mamy zabić naszego dowódcę - Solaufeina! Nie mamy nawet wyboru - jako dowód musimy dostarczyć jego płaszcz. Udajemy się do Stowarzyszenia Wojowników, gdzie na parterze przebywa Solaufein. Możecie go zabić, choć osobiście proponuję zagrać z nim w otwarte karty, wyjawiając, kto i w jakim celu nas tu przysłał. Elf podziękuje nam za miłosierdzie i podaruje nam swój płaszcz. Możecie mu nawet wyjawić, kim naprawdę jesteśmy - w zamian i on otworzy przed nami swoją duszę. Koniec tych czułości - wracamy do Phaere, by zameldować jej o poprawnie wykonanym zadaniu - jako dowód pokazujemy płaszcz. Elfka nie zorientuje się, iż została oszukana - każdy z członków naszej drużyny otrzyma 30 000 punktów doświadczenia. Valygar awansuje na kolejny poziom, dzięki czemu zapamięta kolejne zaklęcie drugiego poziomu. Jeden punkt zdolności przeznaczamy na biegłość w stylu walki pojedynczą bronią. Na koniec zaproponuje nam, abyśmy "sprawdzili, czy ma wygodne łóżko ;-)" - możecie spróbować się wykręcić, jednak po pierwsze jest to bardzo niebezpieczne i ryzykowne (kobietom, szczególnie wpływowym, się nie odmawia), no i po drugie - używajmy, dopóki jesteśmy młodzi ;-). Po upojnej (jak zakładam) nocy Phaere zechce przedstawić nas swojej matce i jednocześnie najbardziej wpływowej osobie w mieście - w tym celu udajemy się do świątyni (nie bójcie się, to jeszcze nie ślub ;-) położonej we wschodniej części miasta. Gdy tylko wejdziemy do głównej sali, Elfka przedstawi nas Matronie Ardulace. Pewnie wcale się nie zdziwicie słysząc, że i ona przygotowała dla nas zadanie (kurczę, a może dla odmiany ktoś zrobi grę, w której my będziemy wydawać rozkazy ;-). Chce, by dostarczyć jej krew jednego z potężnych potworów zamieszkujących okolice miasta. Do wyboru mamy trzy rasy i albo zdobędziemy krew księcia Kuo-Toa, albo oko starszego obserwatora, albo Krew Wielkiego Złego Mózgu Illithidów (ale oryginalne imię ;-). Na wykonanie zadania mamy trzy dni. Opuszczamy świątynię i kierujemy się do wyjścia z miasta. Po drodze prawdopodobnie napotkacie Visaja - zechce on wam sprzedać magiczną linę pozwalającą na bezproblemowe



wejście do pobliskiej wieży liszego Deirexa. Koszt 1000 sztuk złota, choć bez problemu można zbić cenę do 500, a nawet uzyskać linę [redacted] darmo (grożąc sprzedawcy). Na ile był to dobry zakup, przekonamy się już niedługo - zawracamy i wchodzimy do wieży Deirexa. Walka z liszym nie potrwa długo - natychmiast zostaniemy przeniesieni do małej komnaty. To ja gdzieś mam taką linę - przecież ona miała nas chronić! Natychmiast możemy złożyć reklamację, albowiem w sali znajduje się jej twórca - Jarlaxle. Za chwilę teleportuje się i nasz sprzedawca Visaj! Wyjdzie na jaw, iż zostaliśmy wciągnięci w dziwną grę, [redacted] lina zadziałała bardzo dobrze przenosząc nas tam, gdzie powinna, czyli

do siedziby Jarlaxle'a. Nie lubię, jak ktoś ze mnie robi idiotę! Jarlaxle ma dla nas zadanie - mamy zdobyć klejnoty, które posiada liszy Deirex - uwięzieni są w nich żołnierze naszego zleceniodawcy. Co więcej - nie możemy odmówić, albowiem Jarlaxle wie, kim jesteśmy naprawdę. No fajnie - najpierw robią ▪ nas idiotów, ▪ teraz szantażują! Natychmiast zostaniemy teleportowani z powrotem przed wieżę Deirexa - przygotowujemy się do walki i wchodzimy do środka. Walka z liszym może sprawić sporo problemów - nie mamy czasu na przywołanie potworów do pomocy. Za pomocą zaklęć Breach, Pierce Magic, Lower Resistance i Khelben's Warding Whip regularnie niweczymy czary ochraniające Deirexa, podczas gdy nasi wojownicy zaczną lać go po głowie mieczami. Bez strat własnych ciężko będzie tę potyczkę wygrać - uważajcie na naszą druidkę, bo tylko ona może przywrócić naszych herosów ponownie do życia. Przy zwłokach liszego odnajdziemy jego pazur będący jednocześnie kluczem i Jae'llat Wardstone. Pora zająć się grabieniem - w szafach znajdujących się w domu (4, jedna zabezpieczona pułapką) natrafimy na olbrzymią ilość pergaminów z czarami: Glitterdust, Wizard Eye, Deafness, Contagion, Remove Magic, Limited Wish, Melf's Minute Meteors, Spook, Leather Armor of the Viper +5 (niestety, zmniejsza o 2 rzuty obronne) i kamienie szlachetne potrzebne Jarlaxle'owi. Gdy tylko je weźmiemy, natychmiast zostaniemy teleportowani do jego prywatnej komnaty. I znowu okaże się, że zrobiono nas w balona - w klejnotach wcale nie są zaklęci żołnierze naszego zleceniodawcy! Możecie przyjąć nagrodę (2500 sztuk złota, 10 000 punktów doświadczenia) lub pokazać, kto tu jest bohaterem, z którym zadzierać nie warto - zabić Jarlaxle'a i maga Visaja (razem 26 000). Ponownie zostaniemy teleportowani przed wieżę Deirexa. Dzięki paznokciowi liszego możemy wejść do komnat położonych na piętrze. W jeziorku znajdującym się w jaskini (jaskinia w domu?!) odnajdziemy olbrzymią ilość magicznych przedmiotów: włócznie +3, miecz dwuręczny +2, krótki miecz +2, różdżki mrozu i magicznych pocisków, Crossbow of Affliction +4 (kusza, -2 do siły, +4 do zadawanych obrażeń i Tkaco), Ring of Fire Control (50% odporności na ogień, oczarowywanie żywiołaka ognia i ▬ dziennie uderzenie ognia), Ring of Folly (uwaga - przeklęty), pergaminy z czarami Cacofiend, Ruby Ray of Reversal, trochę złota i klejnotów. To się nazywa zdobyć wspaniałe łupy! Nie ma tu przypadkiem więcej liszych do ograbienia ;-)? Jednakże to jeszcze nie koniec przygody. Dzięki kamieniowi znalezionemu przy zwłokach Deirexa możemy wejść do domu Jae'llat, który znajduje się ▪ Stowarzyszeniu Wojowniczek (na piętrze). Wprawdzie w środku musimy ubić sporą grupę strażników i jego rodziny (razem ok. 50 000 punktów doświadczenia), ale w szafkach odnajdziemy ok. 2500 sztuk złota i ponad 50 kamieni szlachetnych! I to by było na tyle. W pobliżu Stowarzyszenia Wojowniczek zaczepi nas Taso Kala i rozkaże nam (a żeby ją... ;-) wytropić i zniszczyć wyznawców kultu Ghaunadaur. Nie możemy odmówić. Na szczęście zadanie zajmie nam tylko chwilkę - podążamy na plac położony na południowym wschodzie (tam gdzie niedawno ubiliśmy Beholdera) I rozprawiamy się z bandą heretyków (2x Otyngh, 4x Oze i 3 kapłanki) - masowe ▬ zaklęcia ofensywne w ciągu chwili "nawrócą" ich na właściwą ścieżkę ;-). Wracamy na do Taso Kala - nie usłyszymy od niej nawet "dziękuję", nie mówiąc już o jakiejś nagrodzie (a niech ją tak... ;-). Na koniec proponuję wykonać jeszcze jedno zadanko - na północnym zachodzie od tawerny odnajdziemy handla▬ niewolników. Możemy zakupić u niego ▬ 2000 sztuk złota (cenę można zbić do 1500) grupkę ludzi, których oczywiście puszczamy wolno (tylko nie mówicie o tym sprzedawcy!). Prócz ich wdzięczności uzyskamy 7500 punktów doświadczenia, ▪ nasza reputacja wzrośnie o +1. A skoro jesteśmy przy kwestii reputacji, to pamiętajcie, że jeśli wynosi ona powyżej 18, to narażamy się na to, iż Edwin (a dokładnie to wszystkie "złe" charaktery) zechce opuścić naszą ekipę. By zmniejszyć reputację (o dwa punkty), wystarczy na chwilę przemienić naszego czarnoksiężnika w wysłannika Bhaala. Udajemy się do Underdark.

Underdark

Pora wybrać się na polowanie na grubego zwierza. Jak wspominałem, do wyboru mamy trzy możliwości, proponuję zachować się jak prawdziwy bohater i skorzystać z wszystkich! W ten sposób zdobędziemy mnóstwo punktów doświadczenia i wiele znakomitych przedmiotów. A że potrzeba na to sporo czasu - cóż, takie już jest życie. Zaczniemy od najłatwiejszego z polowań - podążamy na zachód do groty, w której kiedyś walczyliśmy z myconidami. Na północnym zachodzie znajduje się małe przejście w ciemność (niezaznaczone na mapie!) - kursor powinien przybrać znajomą ikonkę "koła", a my podążymy do zachodnich tuneli.

Kuo-Toa Dungeon

Kierujemy się na wschód - już w pierwszej z jaskiń natrafimy na rozgałęzienie korytarzy. Proponuję najpierw udać się na północ (na skale narysowana jest spirala - oznacza ona niebezpieczeństwo) - w sali natrafimy na dwa Gauthy i Beholdera. Nie posiadają one żadnych wartościowych przedmiotów, jednak warto je ubić dla punktów doświadczenia (razem 32 000) I w ramach treningu przed potyczką ze starszym obserwatorem, którego oka żąda od ▬ Matrona Ardulace. Wracamy do głównej jaskini i tym razem kierujemy się na północny wschód - w sali czeka nas bitwa z grupą Kuo-Toa (5 wojowników, 1 mag) - zaklęcie Death Spell natychmiast pozbawi ich życia (jedynie maga trzeba ubić w inny sposób). Przy zwłokach odnajdziemy nieco kosztowności, ▪ z trzech baseników znajdujących się ▪ sali wyłowimy kilka zakażonych kijanek (Tainted Tadpoles). Przydadzą się nam one nieco później. Zawracamy I podążamy ▬ wschód aż do kolejnego rozgałęzienia tuneli - konsekwentnie podążamy przed siebie. Namalowana na ziemi spirala I tym razem nie kłamie - po wejściu ▬ wąską kładkę natychmiast zostaniemy trafieni słupem ognia (przyda się zaklęcie ochrona przed ogniem). Znajdujemy się w pustej komnacie, w której znajduje się potężna statua przedstawiająca olbrzymiego ptaka - Demogorgona. Inskrypcja na niej mówi, by poświęcić zwierzę - ▪ czemu nie, wystarczy skorzystać ▪ zaklęcia przywoływania potworów I ustawić naszego sprzymierzeńca naprzeciw pomnika Demogorgona. Biedaczek zginie na miejscu (cóż, każda słuszna walka wymaga ofiar ;-), a w sali pojawi się pięciu rycerzy demonów! Są oni niezwykle groźnymi przeciwnikami, niesamowicie skutecznymi w walce i dysponującymi sporą gamą zaklęć (m.in. horror, otumanienie). Starajcie się całą naszą grupą jednocześnie atakować jednego z nich, a po jego ubiciu dopiero następnego - to optymalna taktyka. Zabicie każdego ▪ rycerzy warte jest 16 000 punktów doświadczenia, a przy zwłokach odnajdziemy wspaniałe magiczne przedmioty: Soul Reaver: Two handed Sword +4 (użyteczny tylko dla "złych" bohaterów), Girdle of Frost Giant Strength (zwiększają siłę do 21 (!) i są częścią artefaktu Crom Faeyr) I Armor of the Hart (pełna zbroja płytowa +3). Zawracamy I tym razem podążamy na północ. Przed nami kolejna batalia z Kuo-Toa - 6 wojowników, 1 kapłan I 1 mag - mogą być małe problemy. Możemy udać się na zachód, gdzie znajduje się wyjście na powierzchnię (na razie możecie o tym zapomnieć!), i na północny wschód, gdzie oczywiście podążymy. W trzech salach przebywa olbrzymia grupa Kuo-Toa (około 15 osobników) wraz ze swoim księciem (w komnacie z prawej strony). Bydlak niezwykle szybko regeneruje rany - proponuję zacząć od wybicia całej obstawy (niezawodne Death Spell), danie główne pozostawiając sobie na koniec. By osłabić księcia, wpuśćcie do basenu (w komnacie po prawej stronie) znalezione niedawno zakażone kijanki - teraz jego ubicie powinno być formalnością (4000 punktów doświadczenia). Przy zwłokach odnajdziemy pojemniczek z krwią, Bracers of Blinding Strike (pozwalają raz dziennie rzucić zaklęcie ulepszonego przyspieszenia), 4500 sztuk złota I ponad 40 kamieni szlachetnych! I to wszystko - opuszczamy jaskinię Kuo-Toa.

Underdark

Teoretycznie nasze zadanie jest już wykona- ▬ - posiadamy krew, której wymaga Matrona Ardulace. Zgodnie z obietnicą, proponuję wybrać się na dalsze wycieczki - tym razem do tuneli południowych. Przejście znajduje się w południowo-wschodnim narożniku mapy, na południe od miejsca, w którym odbiliśmy Phaere z rąk Illithidów. Wchodzimy.

Beholder City

Witajcie w mieście obserwatorów! Już ▬ początku czeka nas niezwykle trudna (chyba najtrudniejsza potyczka) - dwa starsze Beholdery przywitają nas naprawdę wystrzałowo ;-). Przy zwłokach jednego z nich odnajdziemy Blade of the Equalizer (druga z trzech części artefaktu), Amulet of Spell Warding (zwiększa szanse uniknięcia zaklęcia) I oko (Elder Orb Eye), które chciała od nas Matrona Ardulace. Proponuję rozejrzeć się po mieście (a raczej pieczarze). Jeśli posiadacie Cloak of Mirroring, będzie to istny spacerek. Ubieramy w niego Minsca, czyniąc go w 99% odpornym na czary Beholderów (jedynie zaklęcie Maze może sprawić nam kłopot, na szczęście obserwatory prawie w ogóle go nie używają)! Małe problemy możemy mieć tylko w dwóch miejscach - tuż obok na wschodzie (gdzie przebywa grupa 5 Drowów) i na południu (tam napotkamy 3 Mind Flayery walczące z Gauthami - korzystamy z tego, iż są zajęte, I powoli ubijamy je z odległości za pomocą łuku) - Beholderami, jak wspomniałem, możecie się nie przejmować (zabiją się własnymi czarami). Jeśli nie posiadacie Cloak of Mirroring, to walka w jaskiniach będzie niezwykle trudna, choć możliwa - należy poruszać się bardzo powoli, atakując maksymalnie 2 Beholdery jednocześnie i natychmiast leczyć rany. W grocie nie odnajdziemy zbyt wiele przedmiotów (właściwie to tylko 2), a wszystkie kosztowności ukryte są ▪ ścianach (bardzo słabo widoczne, znakomicie zamaskowane). We wschodniej ścianie, w pomieszczeniu, w którym zaatakowały nas Elfy Ciemności, natrafimy na Sling of Avoreen +4 (raz dziennie pozwala rzucić czar Sonic Boom), ▪ na dalekim północnym wschodzie, w zachodniej ścianie, na skręcie do ostatniej pieczary znajduje się Greenstone

Amulet (pozwala rzucić zaklęcie chroniące nasz umysł - przydatne w walce z Mind Flayerami). Na koniec warto jeszcze wspomnieć, że w grocie w północno-wschodnim narożniku mapy natrafimy na ok. 5000 sztuk złota i kilkanaście kamieni szlachetnych. Raz jeszcze zachęcam do poświęcenia czasu i ubicia wszystkich obserwatorów - w ten sposób możemy zdobyć ponad 200 000 punktów doświadczenia! Pozwoli to awansować Minscowi (i zapamiętać jedno zaklęcie 3 poziomu), ■ także Imoen na kolejny poziom (zapamiętuje dodatkowy czar pierwszego, drugiego, trzeciego i szóstego poziomu). Wychodzimy.

Underdark

Dwie potwory ubite - pora wybrać się na ostatnie polowanie. Podążamy na południowy wschód i przechodzimy do wschodnich tuneli (koniecznie zapiszcie stan gry!).

The Illithid Lair

Nasza wycieczka zakończy się szybko i gwałtownie - natychmiast pojawi się trzech wysysaczy mózgów, którzy bez zbytnich ceregieli nas pojmą! Budzimy się w małej celi - na szczęście nie pozbawiono nas cennego wyposażenia. Po chwili nadejdzie strażnik więzienny - ogr. Wyjaśni nam, czemu jeszcze żyjemy - pamiętacie walki niewolników w Dzielnicy Slumsów, w tawernie "Pod miedzianym diademem"? Illithidzi lubią podobne rozrywki, a my jesteśmy główną atrakcją! Natychmiast zostaniemy przeniesieni na arenę - w pierwszym starciu musimy pokonać trzy kolosy umbrowe (uważajcie, aby żaden z naszych bohaterów nie został otumaniony - po powrocie do celi, w amoku może zabić naszych przyjaciół!) - nie potrwa to zbyt długo (kule ognia do oporu!). Wracamy do celi - ogr podrzuci nam trochę (5) eliksirów leczących rany - jak to miło z jego strony ;-). Pora popracować nad planem ucieczki - praca gladiatora nieszczególnie mi się podoba ;-). Otwieramy drzwi prowadzące na północ do sąsiedniej celi - napotkamy w niej grupę Githayanków! Pewnie ich pamiętacie - wszak to oni napadli na nasz

statek, gdy opuszczaliśmy wyspę Brynnlaw, chcąc odzyskać święty miecz, który ukradł im nasz kapitan - oni na szczęście nas nie poznają. Nie zdążymy z nimi zbyt długo porozmawiać - pojawi się ogr i zabierze ich na kolejną walkę na arenę. Po kilku minutach Githayanki powrócą w nieco pomniejszonym składzie (widać walka była ciężka). Ich przywódca - Simyaz - wyjawi nam, iż w przyszłej potyczce będziemy walczyć przeciwko sobie! Na szczęście ma on pomysł, jak temu zaradzić - Githayanki za pomocą magii odwrócą uwagą wysysaczy umysłów, dając nam czas na ucieczkę (tu mała uwaga, w grze znajduje się mały bug - czasami Simyaz nie zachce rozmawiać z nami na ten temat i na zawsze pozostaniemy w celi! Jedyny ratunek - wczytać poprzedni stan gry i próbować raz jeszcze). Genialne! Przygotowujemy się do starcia i za chwilę znowu zostaniemy zabrani na arenę. Eliminujemy grupę Kuo-Toa, pozwalając Githayankom rzucić ich zaklęcia. Czas na wielką ucieczkę: otwieramy (lub wywarzamy) drzwi z prawej strony areny. Jesteśmy w pobliżu naszej celi - ubijamy znajomego ogra (uwaga! dziad jest superwytrzymały, wart aż 10 000 punktów doświadczenia). Na stole znajduje się Hilt of the Equalizer (trzecia, ostatnia część artefaktu). Przechodzimy na wschód do drugiej części komnaty. Do wyboru mamy 4 drzwi - licząc od dołu: pierwsze i trzecie otworzą cele (dwa Kuo-Toa i dwa Sahuaginy do ubicia), czwarte prowadzą do północnej części twierdzy, a drugie na wschód - i właśnie tam się udamy. Za chwilę zmuszeni będziemy walczyć z Mind Flayerami, przypominam, iż pod żadnym pozorem nie należy walczyć w zwarciu, a najlepiej przywołać do pomocy grupę niewidzialnych stalkerów (odporne na manipulacje umysłem). Ubijamy wysysacza (uwaga, co minutę w sali pojawiać się będzie nowy łobuz) i z jednego z kotłów zabieramy trochę szczepionki Illithidów. Wracamy do sali, w której zgładziliśmy ogra, i podążamy na południe - w kolejnej komnacie dwa Mind Flayery do wyeliminowania. Na wschodzie znajduje się sala z niewolnikami - w rogu stoi olbrzymia maszyna, a tuż obok niej - nieco mniejsza w kształcie kuli. Wlewamy do niej szczepionkę, którą przed chwilą znaleźliśmy - to pozwoli na uwolnienie więźniów. Oprócz podziękowań otrzymamy niezwykle cenną wskazówkę - jak tworzyć obręcze kontroli. Uruchamiamy stojącą w rogu machinę i tworzymy cztery obręcze (niestety, więcej nie można). Pozwolą nam one zyskać władzę nad każdym wybranym wysysaczem umysłu! No to pora sprawdzić, jak to wygląda w praktyce - urządzimy sobie małe polowanie. Wracamy do sali, z której czerpaliśmy szczepionkę (tam co minutę pojawia się nowy Mind Flayer). Używamy naszyjnika (jak różdżki) i już mamy własne zwierzątko ;-). Opuszczamy salę i udajemy się na północ - w jednym z pieców odnajdziemy Methild's Harp (pozwala 3 razy dziennie rozproszyć zaklęcie powstrzymujące, niestety, użyteczne jedynie dla bardów). Nie uda się nam otworzyć pobliskich drzwi, tzn. nam się nie uda - od czego mamy nasze zwierzątko! Wysysacz otworzy je bez problemu (innym sposobem jest przemienienie naszego czarnoksiężnika w wysłannika Bhaala). Niestety, nasz "pupilek" po otworzeniu wrót natychmiast nas zaatakuje - szkoda, już nawet zdążyłem go polubić - nie martwcie się jednak, tatuś kupi wam nowego ;-). Praktycznie natychmiast pojawi się nasza znajoma grupa Githayanków z podziękowaniem za pomoc w uwolnieniu. Jednak nie mają zamiaru dłużej nam pomagać i dzięki swojej magii opuszczą twierdzę. I jak tu wierzyć ludziom (a raczej Githayankom ;-). Mimo wszystko każdy z członków naszej ekipy zarobi 25 000 punktów doświadczenia. Podążamy na wschód, w pierwszej z sal natrafimy na bardzo silny opór wroga - 4x Ulitharidy (ulepszone wersje Mind Flayerów, warte 11 000) i dwa kolosy umbrowe. Podobnych potyczek czeka nas jeszcze kilka - są one piekielnie trudne, warto poświęcić im kilka słów wyjaśnienia. Najlepiej przywołać jak największą liczbę potworów do pomocy (maksymalnie 5) - zalecam, aby byli to niewidzialni stalkerzy i miecze Mordenkaina. Po otworzeniu drzwi wpuszczamy je natychmiast do środka, podczas gdy nasza ekipa pozostaje w korytarzu i razi z odległości za pomocą łuków i magii. Pamiętajcie, że dzięki obręczom możecie jeszcze przejąć kontrolę nad trzema wysysaczami, jednak na finałowe starcie należy zachować przynajmniej jedną z nich. I jeszcze jedno - Ulitharidy są w 100% odporne na ogień - kule ognia możecie sobie darować. Otwieramy drzwi prowadzące na północ i zaczynamy kolejną walkę z wrogiem (3 wysysacze). W kotłach odnajdziemy 8 napoi mózgowych - gwarantują one odporność naszego umysłu - niestety czas ich działania jest niezwykle krótki, używamy ich tuż przed starciem z Mind Flayerami (jeśli planujecie walczyć z nimi w zwarciu). Wracamy do poprzedniej komnaty i podążamy na zachód - następna, bardzo duża grupa wrogów (3x Ulitharidy, 3x Mind Flayery, 2x Umber Hulki), nie zapomnijcie wyleczyć rany i przywołać kolejne potwory do pomocy (jeśli poprzednie zostały już ubite). Do wyboru mamy trzy drogi - na południe, na północ i na północny wschód (fałszywa ściana) - najpierw skorzystamy z tej pierwszej możliwości. W sali znajdują się trzy pojemniki, w każdym z nich przebywa potwór wykorzystywany do walk na arenie. W pierwszym z lewej natrafimy na Kolosa Umbrowego (4000), w drugim na Szalonego Krasnoluda (1750), przy zwłokach Ring of Fire Control (50% odporności na ogień + kilka zaklęć rażących ogniem) i w trzecim kapłana Kuo-Toa (2 000) - z ubiciem bydlaków nie powinno być najmniejszych problemów. Wracamy do poprzedniej sali i tym razem sprawdzamy, co kryje się ■ fałszywą ścianą. Standardzik - kolos umbrowy i 3x Mind Flayery - koniecznie wykorzystajcie pozostałe obręcze i złapcie przynajmniej jednego ■ nich. Na stole odnajdziemy Staff of Command +2 (pozwala rzucać zaklęcie dominacji). Zawracamy, by wreszcie sprawdzić, co znajduje się za północnymi drzwiami - do ich otworzenia konieczny jest Mind Flayer. W komnacie znajduje się Wielki Zły Mózg Illithidów - oznacza to, że właśnie czeka nas finałowa potyczka! Pilnuje go całkiem spora grupa ochroniarzy - 2x Ulitharidy, 2x kolosy umbrowe i 3x golemy mózgowe. Tych ostatnich można zranić jedynie za pomocą broni obuchowych. W pierwszej kolejności eliminujemy wysysacze mózgu, następnie kolosy i golemy. Jako danie finałowe pozostawimy sobie sam Mózg i po ubiciu ochrony robimy z niego piękną sałatkę na 20 osób ;-). W ten oto sposób zdobyliśmy krew ostatniego z potworów, którego morderstwo nam zlecono, zarobiliśmy 40 000 punktów doświadczenia i nareszcie możemy wyjść z opustoszałej już twierdzy Illithidów. Jaheira awansuje na kolejny poziom. Nie zapomnijcie o przed wyjściem odwiedzić niewolników, których uwolniliśmy wcześniej - opuszczą oni z nami twierdzę, ■ oprócz standardowego "dziękuję" zdobędziemy 45 000 punktów doświadczenia i nasza reputacja podskoczy o kolejny punkcik.

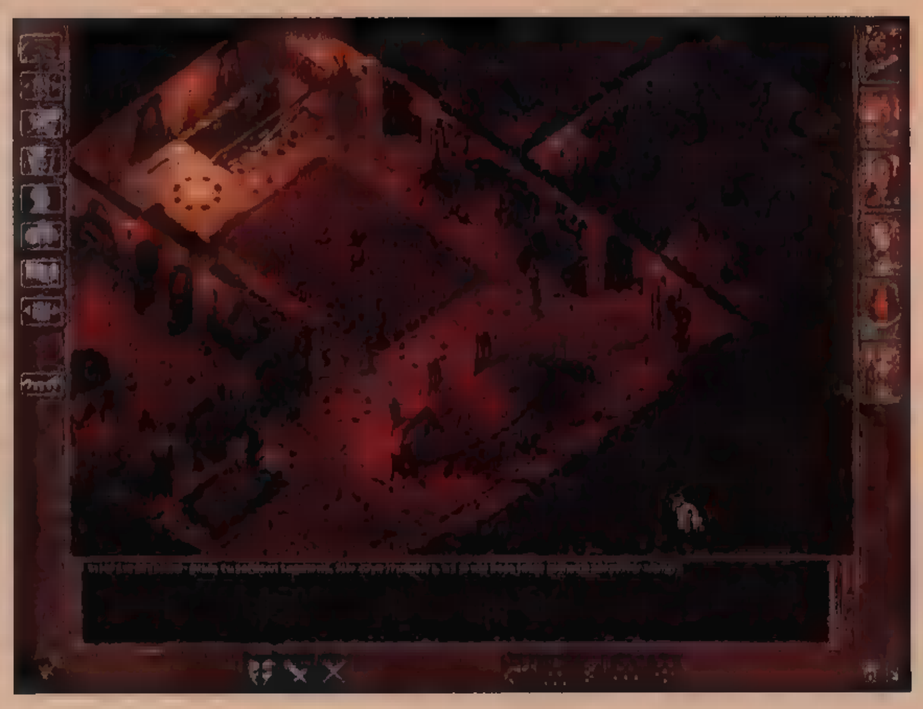
Underdark

Natychmiast podążamy do miasta Elfów Ciemności - uważajcie, albowiem po drodze możemy natknąć się na znajomą grupę Githayanków pragnących odzyskać swój święty miecz - bez rozlewu krwi się nie obędzie.

Ust Natha

Kierujemy się wprost do świątyni, oddając Matronie Ardulace krew Mózgu Illithidów, Kuo-Toa i oko obserwatora - niestety, nie dostaniemy żadnej premii za nadprogramowe wykonanie zadania ;-(. Każdy ■ naszych herosów zdobędzie kolejne 22 000 punktów doświadczenia i status bohatera miasta Ust Natha. Na koniec Phaere ponownie zaprosi nas do swojego domu. Bez ociągania podążamy do Stowarzyszenia Wojowniczek. Niestety ;-), tym razem Elfka nie będzie miała ochoty ■■ pieszczoty - poprosi nas o wykonanie niezwykle odpowiedzialnego zadania, wykradzenia jaj srebrnego smoka! No, nareszcie natrafiliśmy na trop przedmiotu, po który przybyliśmy do Ust Natha. Plan Phaere jest iście diabelski - prawdziwe jaja zamieniamy fałszywymi, które od niej otrzymamy - dzięki temu demon, którego zamierza przywołać Matrona Ardulace natychmiast ją zabije, ■ Phaere zostanie jako jej następczyni najbardziej wpływową kobietą w mieście. Oczywiście zgadzamy się wykonać zadanie, choć plany co do przeznaczenia jaj mamy kompletnie inne - zabieramy klucz do skarbca i podążamy do świątyni. Przed wejściem napotkamy Solaufeina - przejrzał on plany Phaere i pomoże nam pokrzyżować jej szyki - otrzymamy od niego kolejny komplet fałszywych jaj. Kurczę, czuję się, jakby to była wielkanoc ;-). Wchodzimy do środka. Skarbiec znajduje się na w północno-wschodniej części (drzwi pilnuje dwóch strażników). Zamiast

walczyć z ochroną, najłatwiej użyć zaklęcia lub napoju niewidzialności i niezauważonym dostać się do środka. W środku natkniemy się na kolejnych strażników - 5 kamiennych golemów - zabieramy prawdziwe smocze jaja, pozostawiając te, które otrzymaliśmy od Elfki (bardzo ważne - nie możecie o tym zapomnieć). Zamiast walczyć z golemami, szybciutko uciekamy. Wracamy do Phaere, by wręczyć jej fałszywe jaja, które otrzymaliśmy od Solaufeina - oszustwo przejdzie bez cienia podejrzeń, zdobędziemy 20 000 punktów doświadczenia, a podniecona Elfka zaprosi nas do świątyni na obejrzenie rytuału przywoływania demona i zarazem jej triumfu. W chwilę po tym, jak opuści pokój, teleportuje się Imp, wysłannik srebrnej smoczycy - poinformuje nas on, że po zakończeniu całej ceremonii musimy jak najszybciej opuścić miasto! Udajemy się do świątyni. Ceremonia przebiegnie zgodnie z naszymi oczekiwaniami - wściekły demon zabije obydwie niezwykle zaskoczone Elfki! Dzięki zdobytemu doświadczeniu nasz czarnoksiężnik awansuje na kolejny poziom, przez co zapamięta kolejne zaklęcie siódmego (proponuję Mordenkainen's Sword) i ósmego (np. Simulacrum) poziomu. Przed wyjściem nie zapomnijcie przeszukać zwłok, natrafimy na Ring of Spell Turning (rzuca zaklęcie odbijające czary ofensywne), Gorgon Plate +4 (klasa pancerza 0), ok. 4500 sztuk złota i olbrzymią ilość kamieni szlachetnych. Niezwykle szybko (przyda się zaklęcie przyspieszenie) podążamy do bramy miasta. Przed wyjściem proponuję wykonać ostatnie małe zadanko - z prawej strony znajduje się dżin Dola Fadoon torturowany przez grupę Drowów. Proponuję go zabić, kończąc tym samym jego cierpienia. Jedna z Elfek zażąda od nas odszkodowania - 2000 sztuk złota, dając nam dzień na zdobycie pieniędzy (jeśli stwierdzicie, że tyle nie posiadacie). Oczywiście nigdy jej nie zapłacimy ;-). I jeszcze jedno, za całe zadanie otrzymamy 5000 punktów doświadczenia (niewiele, ale zawsze coś). Dobrze przyjrzyjcie się okolicy - więcej do miasta Ust Natha nie powrócimy.



Underdark

Podążamy oczywiście do groty srebrnej smoczycy, oddając jej prawdziwe jaja. W nagrodę otrzymamy Necaradan's Crossbow +3, a każdy z naszych bohaterów zdobędzie 78 500 punktów doświadczenia, co pozwoli awansować Valygarowi na kolejny poziom (dodatkowe zaklęcie trzeciego poziomu). Nareszcie wróciliśmy do dawnego wyglądu - stęskniłem się za swoją twarzą ;-). Zgodnie z umową, Adalon teleportuje nas w pobliże wyjścia na powierzchnię, pomagając nam rozprawić się z grupką pilnujących go Drowów. Dziękujemy ślicznie, mówimy "do widzenia" i wychodzimy.

Exit from the Underdark

To jeszcze nie koniec naszych kłopotów. Aby dostać się do wyjścia, musimy przebić się przez armię Elfów Ciemności. Natychmiast czeka nas pierwsza potyczka: 6x wojowników, mag i trzy pająki do wyeliminowania - mogą być małe kłopoty. Podążamy na północ i wchodzimy do sali - grupka Elfów walczy ze swoimi kuzynami Drowami - oczywiście pomagamy tym pierwszym. Poproszą nas one o udanie się na rozmowę z ich królem - Elhanem. W sali na północy toczy się kolejna walka (można się przyłączyć), jednakże my koniecznie udamy się na zachód. Tu też toczy się mała bitwa - eliminujemy Elfy Ciemności, podążamy na północny zachód i ostatecznie wychodzimy na powierzchnię! Jak dobrze zobaczyć znowu drzewa i niebo, i ptaki, I słońce, i... bandę atakujących nas Elfów ;-)! Na szczęście szybko zauważą, że nie jesteśmy Drowami, i zaprowadzą nas na rozmowę ze swoim królem. Generał, z którym będziemy mieli okazję wcześniej porozmawiać, wybitnie nam nie ufa, zobaczymy, jak zachowa się król. Ehlan zada nam sporo pytań, odpowiadajcie zgodnie z prawdą, albowiem król dysponuje żywą wersją "wykrywacza kłamstw" ;-). Gdy już Ehlan nabierze do nas nieco ufności, opowie nam o walkach, jakie mają tu miejsce i jakie zaszły na powierzchni podczas naszej nieobecności. Oczywiście (a jakże by inaczej :-), otrzymamy zadanie do wykonania - odzyskać świętą latarnię, która potrzebna jest, by móc wejść do miasta Elfów. Została ona skradziona ze świątyni przez wysłannika Irenicusa - podejrzewam robotę diabła albo czegoś zbliżonego - wampirzycy Bodhi! Oznacza to, że po raz kolejny będziemy zmuszeni zabawić się w "łowców wampirów" - poproście króla o pomoc, by otrzymać kilka pojemników z wodą święconą i opakowanie drewnianych kołków. Oj będzie wesoło ;-). Pora wrócić do miasta Athkatla, nie byliśmy tam już całe wieki! Zwróćcie uwagę, iż całe wyposażenie Drowów zamieniło się w kupkę prochu - nie zapomnijcie przystroić naszych herosów w inne przedmioty. Pierwszym miejscem, do którego się udamy będzie Dzielnica Portowa. Po drodze napotkamy grupę bohaterów (i to z prawdziwego zdarzenia) pod przewodnictwem Drizzta (pamiętacie go pewnie z pierwszej części). Spróbujcie poprosić go o pomoc w walce z wampirami - obieca się do nas przyłączyć (spotkamy go na cmentarzu)! Niestety, istnieje bardzo duża szansa, że grupa Drizzta natychmiast nas zaatakuje - nie pozostaje nam nic innego, jak walczyć (uciekać wszak nie wypada) - walka będzie niezwykle trudna (najpierw wyeliminujcie jego przyjaciół), jednakże przy zwłokach odnajdziemy wspaniałe przedmioty: Tansheron's Bow +3 (nie potrzebuje strzał), długi miecz +2, zbroję łańcuchową +2, buławę +2, Ruby Pendant (naszyjnik, pozwala raz dziennie rzucać zaklęcie Dire Charm), Mithril Field Plate +2, topór wojenny +3, Aegis Fang (młot wojenny), Scimitar +5, Defender (+2 do klasy pancerza), Scimitar +3, Frostbrand i Mithril Chainmail +4, a także zdobędziemy razem 33 400 punktów doświadczenia.

Rozdział 6

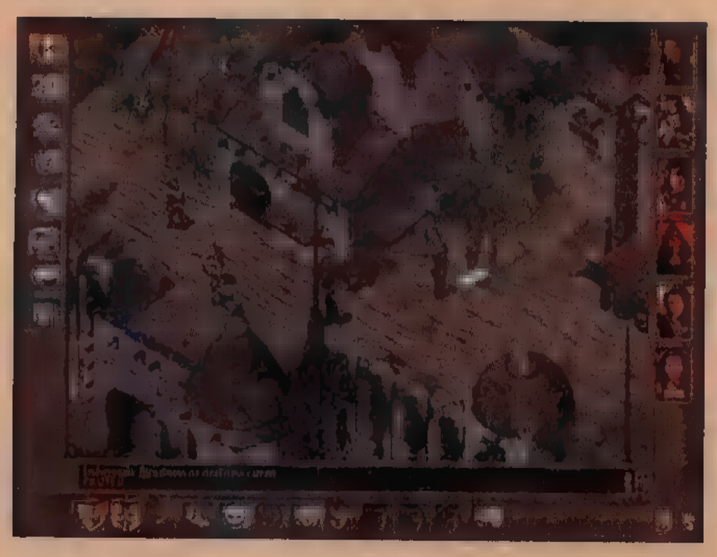
Dock District

Prawdopodobnie gdy tylko pojawicie się w mieście, zaczepi was Kruin, Githayanki. Kurczę, nie spodziewałem się, że I tu nas odnajdą! Najwyraźniej strasznie zależy im na ostrzu miecza, który posiadamy, skoro szukają nas po całym świecie ;-). Mamy dwie możliwości: albo oddajemy miecz i spokojnie rozchodzimy się do domów, albo odmawiamy i zaczynamy bijatykę. Kruin dysponuje całkiem sporym zestawem zaklęć, a do pomocy przywoła dość liczną grupę wojowników - będzie ciężko. Przy jego zwłokach odnajdziemy drugą część miecza. Pora złożyć wizytę krasnoludowi Cromwellowi i sprawdzić, jak potężny jest artefakt, którego tak zawzięcie poszukiwały Githayanki. Za 7500 sztuk złota kowal stworzy nam Vorpal Sword (miecz dwuręczny, 25% szans na zgładzenie przeciwnika jednym ciosem!). Prócz tego możemy stworzyć inne przedmioty, których części kolekcjonowaliśmy podczas wyprawy: The Wave Halberd (koszt 7500, potrzebne dwie części: Wave Shaft I Wave Blade - jedną znaleźliśmy w więzieniu sfer, drugą w mieście Sahuagin), Short Bow of Gesen (+4, +2 strzela elektrycznymi pociskami, 20% odporności na błyskawice; koszt 7500, potrzebne dwie części: Gesen Shaft I Gesen String, znalezione w domu garbarza w dzielnicy mostów i w labiryncie twierdzy Spellhold), The Equalizer Sword (długi miecz +3, +3 do trafienia i +6 do obrażeń dla większości przeciwników, odporność na oczarowanie i poplątanie zmysłów; koszt 7500, potrzebne trzy części: Pommel Jewel of the Equalizer, Blade of the Equalizer, Hilt of the Equalizer, znalezione w więzieniu w Irenicusa na początku gry, mieście beholderów i twierdzy Illithidów). Proponuję udać się z wizytą do naszego znajomego przywódcy Gildii Złodziei Cienia - Arana Linvaila I zdać mu skróconą relację z naszej zamorskiej wyprawy. Warto poprosić go o pomoc (a w zasadzie to on poprosi nas) w walce z wampirami - Aran obieca podesłać nam swoich najlepszych zabójców. I to mi się zaczyna podobać, wiadomo wszak, że w kupie raźniej ;-). Korzystając z wizyty w dzielnicy portowej, proponuję zająć się wykonaniem jednego z niezwykle trudnych zadań pobocznych. Z prawej strony tawerny znajduje się niepozorny dom - otwieramy drzwi (zamknięte i zabezpieczone pułapką) i wchodzimy do środka. Eliminujemy grupę minotaurów (na stole znajduje się trochę złota) i wchodzimy do piwnicy. Ktoś sobie wybudował w domu prawdziwy grobowiec! Ostrożnie podchodzimy I otwieramy sarkofag. Ups, przepraszam, nie wiedziałem, że tu ktoś mieszka ;-). Liszy Kangaxx poprosi nas o pomoc - odzyskanie jego poćwiartowanego ciała, by mógł znowu zmartwychwstać. W nagrodę mamy otrzymać niewyobrażalne bogactwa, hm, brzmi zachęcająco - wybieramy się na poszukiwanie członków ciała liszego - do dzielnicy świątyń.

Temple District

Bez zbytniego ociągania się schodzimy do kanałów I podążając na północny zachód, przechodzimy do ich starszej części (gdzie kiedyś rozpracowywaliśmy kult Niewidzącego Oka). Wciąż kierujemy się na zachód, przechodzimy do północnych komnat - przed nami olbrzymi sarkofag podobny do tego, w którym spoczywa nasz zleceniodawca Kangaxx. W środku znajdziemy ręce I nogi, jednakże ich zabranie do najłatwiejszych nie należy - musimy ubić strażnika - liszego. Nawet tak doświadczonej ekipie jak nasza, walka może sprawić spory kłopot, albowiem nasz przeciwnik dysponuje najsilniejszymi w grze zaklęciami (szczególnie denerwujące jest zatrzymanie czasu I roju meteorytów). Przed potyczką rzucamy wszelkie możliwe zaklęcia ochraniające i przyzywamy jednego (bo i tak za chwilę umrze) potwora do pomocy. Gdy tylko rozpocznie się, jatka regularnie korzystamy z zaklęć Breach, Pierce Magic, Lower Resistance I Khelben's Warding Whip rozpraszających czary ochronne naszego nieprzyjaciela. Jeśli chodzi o zaklęcia ofensywne, to polecam Abi-Dabzim's Horrid - kilka celnych uderzeń i po kłopocie. Warto zauważyć, iż liszy za każdym razem, gdy użyje czaru zatrzymującego czas, staje się przez dłuższa chwilę praktycznie bezbronny - wtedy atakujemy broniami konwencjonalnymi, to najlepszy moment, by go zabić. Istnieje również nieco prostszy sposób na ubicie łobuza - atakujemy, gdy tylko się on pojawi (zanim zdąży cokolwiek do nas powiedzieć), w ten sposób zadamy mu potężną serię ciosów, bo liszy nie rzuci praktycznie żadnego zaklęcia ochronnego. Za wyeliminowanie gada otrzymamy 22 000 punktów doświadczenia, co pozwoli awansować Minscowi na kolejny poziom. Zabieramy członki i wychodzimy. Przed opuszczeniem kanałów proponuję odwiedzić jeszcze jedno miejsce - w ich północnej części znajdują się ukryte, zamknięte drzwi, do których klucz szczęśliwie posiadamy (znaleźliśmy go przy zwłokach Tazoka, w Windspear Hills, przed walką z Czerwonym Smokiem). Otwieramy przejście I podążamy korytarzem - wokoło pełno ciał poległych wojowników! Ciekawe, co czeka na nas w ciemnościach - schodzimy na dół. Czy to miejsce nie wydaje się wam znajome? Oczywiście, wszak

to jest twierdza Illithidów! Tylko co te gady robią w samym centrum miasta Athkatla? Podążamy na zachód - w pierwszej z komnat napotkamy grupę opętanych poszukiwaczy przygód i ich "właściciela" Mind Flayera. Szybko eliminujemy całe towarzystwo (ludzi ubijając albo kilkoma kulami ognia, albo czarem Death Spell). W dalszym ciągu przemieszczamy się na zachód - kolejna ciężka potyczka: 2x Mind Flayery, 2x Kolosy Umbrowe i 2x Ulitharidy - oczywiście do pomocy przyzywamy grupę pięciu niewidzialnych Stalkerów czy też mieczy Mordenkaina. Przed nami już ostatni z sal, na północnym zachodzie. Siły wroga są ogromne (2 Kolosy Umbrowe i przynajmniej 6 wysysaczy mózgów wraz ze swoim dowódcą - Alhoonem) - widać przeszkodziliśmy im w jakiejś naradzie. Ubijamy całe towarzystwo i dobieramy się do stojącego w centrum kotła, w którym natrafimy na Wand of Wonder (losowy efekt), Hammer of Thunderbolts +3 (ostatnia, czwarta z części artefaktu Crom Faeyr) i notkę wyjaśniającą nieco plany Illithidów, które pokrzyżowaliśmy (oj mają oni powody, by nas nie lubić - najpierw wybiliśmy ich całe



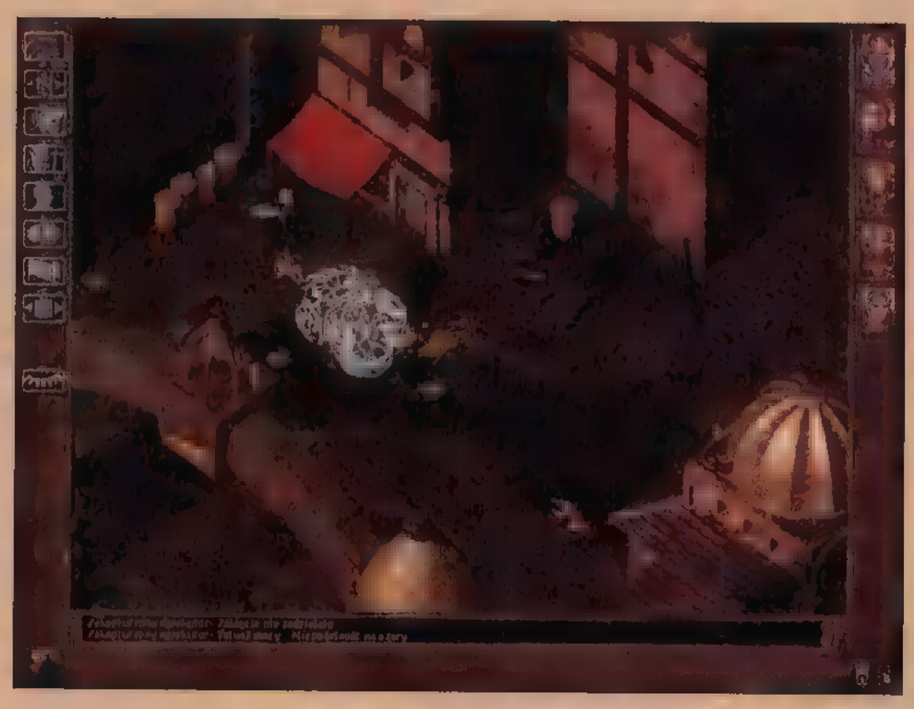
miasto, a teraz zlikwidowaliśmy armię ;-). Wychodzimy na powierzchnię. Proponuję zajrzeć na chwilkę do siedziby Zakonu Rycerzy Jasnego Serca - po chwili powinien pojawić się Cathras i zaprowadzić nas do pratata Wesselana. Opowiadamy mu, że wybieramy się na walkę z potężnymi wampirami - jak na szlachetnych rycerzy przystało, Zakon obieca nam w tej krucjacie pomóc, wysyłając grupę najlepszych paladynów! Oj, biedne będą te wampirki, biedne! Opuszczamy siedzibę zakonu i podążamy do Dzielnicy Mostów.

Bridge District

Daleko na południowym wschodzie (przedostatni) znajduje się kolejny niepozorny dom (na południe od świątyni Halma i niedaleko tawerny). Otwieramy pierwsze drzwi (wychodzące na zachód - uwaga, potężna pułapka) i wchodzimy do środka. Na stole i w beczce odnajdziemy nieco złota i napój regenerujący. Schodzimy do piwnicy. Przed nami kolejny sarkofag i - jak nietrudno się domyślić - kolejna walka z liszym. Taktyka podobna jak poprzednio (również wart jest 22 000 punktów doświadczenia), a w sarkofagu natrafimy na ostatnią część ciała - korpus. Wychodzimy. Pewnie po ostatnich potyczkach sądzicie, że wasze ekipa jest niepokonana i już nic nie jest jej w stanie zagrozić? No to trzymajcie się foteli, mam małą niespodziankę - otwieramy drzwi z prawej strony (wychodzące na południe), do tego potrzebny jest nam kamień rzezimieszków (Rouge Stone), można było go zdobyć przy okazji kilku zadań. Koniecznie zapisujemy stan gry i wchodzimy do środka. Zostaliśmy teleportowani to niezwykłego miejsca, które wypełnia różowe światło. Za chwilę jedna z najtrudniejszych w całej grze potyczek! Po wejściu do pobliskiej komnaty, na pokrytym magicznymi symbolami stole pojawi się liszy Shangalar. Oszczędzając słowa, szybko wyjaśni nam, iż właśnie odnaleźliśmy śmierć! I tu zaczyna się bitwa - liszy teleportuje się do sali, w której zaczynaliśmy, ▪ w pokoju pojawi się czterech nowych przeciwników. W walce z wszystkimi naraz nie mamy najmniejszych szans! Koniecznie trzeba skorzystać z jakiejś taktyki - oto na. Przed walką standardowo rzucamy wszelkie możliwe zaklęcia pomocnicze i ochronne, ▪ także przyzywamy jednego potwora. Imoen tuż przy wejściu do sali (gdzie teleportuje się liszy) zakłada pułapki (wprawdzie to nie to samo co Yoshimo, ale zawsze coś). Do komnaty za stołem wchodzi tylko jeden z bohaterów i po pojawieniu się liszego natychmiast powraca do naszego małego pokoiku. W tym samym czasie magowie rzucają do sali jak najsilniejsze zaklęcia ofensywne (proponuję zapalającą lub zabójczą chmurę). Z liszym walczymy tak jak z poprzednimi, uważając, by nie narażać się na ataki obserwatora znajdującego się w sali obok (po raz kolejny niezwykle przydatny okaże się Cloac of Mirroring odbijający zaklęcia bestii). Dopiero gdy Shangalar padnie martwy (50 000 punktów doświadczenia!) zajmujemy się pozostałymi wrogami - beholderem (14 000), Revarekiem (leszcz, wart 6000) i znajdującym się w dalszej części sali wampirem Shyressem (10 500). Na koniec musimy ubić Layene - uwaga na jej potężne zaklęcia (zatrzymanie czasu i rój meteorów - wojownicy, których wyślemy, muszą być wcześniej potraktowani zaklęciem ochrony przed ogniem) - na 99% przywoła ona potężnego demona do pomocy (16 000). I to wszystko, przy zwłokach Layene odnajdziemy cudowną Staff of the Mag (+2 do klasy pancerza, niewidzialność, ochrona przed złem i oczarowaniem dla właściciela. Trzy razy dziennie pozwala rzucać mieszankę kuli ognia z błyskawicą - potężny czar ofensywny), a przy ciele beholdera - oko. Wrzucamy je do kotła, co uruchomi machinę w północnej części sali. Teraz wystarczy jej użyć, by powrócić do Dzielnicy Mostów. Uf, to była emocjonująca wycieczka! Pora powrócić do codzienności i oddać ciało zleceniodawcy.

Dock District

Otwieramy sarkofag, oddajemy Kangaxxowi jego ciało i już zaczynamy tego żałować! Zamiast obiecywanych bogactw (przypomnijcie mi, abym więcej nie ufał magom, liszym I innym używającym magii kreaturom ;-) czeka nas walka z ożywionym liszym, o wiele trudniejsza niż te wcześniejsze. Początek zapowiada się standardowo (tak więc używamy identycznej jak ostatnio strategii), jednak później jest coraz gorzej - Kangaxx, zamiast umrzeć, przemieni się w Demi-Licha! Aby go zranić, potrzebujemy magicznej broni, i to aż +4! Prócz tego trzeba się niezwykle spieszyć, albowiem za chwilę zacznie miotać on cza-



ry więżące naszych bohaterów - schemat jest prosty - jedno zaklęcie, jedno trafienie, jeden członek naszej drużyny odchodzi do przeszłości! Wystarczą ok. 2 minuty I zostaniemy sami! Jedynym skutecznym sposobem na walkę z Kangaxxem jest przemienienie się naszego czarnoksiężnika w wysłannika Bhaala, który będąc odporny na zaklęcia, bez trudu ubije Demi-Licha - resztę drużyny wycofujemy na bezpieczną odległość. Zabicie Kangaxxa warte jest 55 000 punktów doświadczenia (!), ▪ przy jego zwłokach odnajdziemy cudowny Ring of Gaxx (klasa pancerza +2, 10% odporności na magię, chroni przed trucizną i chorobą, regeneruje 1 punkt życia co 3 sekundy, pozwala raz dziennie rzucać zaklęcie niewidzialności i ulepszonego przyspieszenia (3 x dziennie)! Imoen awansuje na kolejny poziom, dzięki czemu może nauczyć się 2 zaklęć siódmego poziomu (proponuję Finger of Death). Wychodzimy. Korzystając z okazji, proponuję udać się do krasnoluda Cromwella, by stworzył nam ostatni z dostępnych artefaktów: The Crom Faeyr. Do tego celu potrzebujemy 10 000 sztuk złota i cztery części: Scroll of Crom Faeyr (znaleziony przy zwłokach Smoka Cienia w świątyni w Ummar Hills), Gauntlets of Ogre Power (dobyte w więzieniu sfer), Girdle of Frost Giant Strength (znalezione w Underdark) i Hammer of Thunderbolts (który niedawno odnaleźliśmy w kryjówce Illithidów). The Crom Faeyr jest potężnym, jednoręcznym młotem bojowym +5, podnosi siłę do 25 (!) punktów I natychmiast zabija wszystkie trolle, ettiny, kamienne i gliniane golemy. Jeśli nie macie jeszcze dość potyczek z liszymi, to proponuję udać się do Bramy Miasta.

City Gate

W tawernie znajdują się ukryte drzwi, a za nimi prywatny grobowiec. W środku natrafimy na kolejnego niezbyt sympatycznego liszego (wart 22 000). Uwaga na rój meteorów - przed wejściem każdy z naszych herosów musi być potraktowany czarem ochrony przed ogniem, inaczej bez strat się nie obędzie. Przy zwłokach i w skrzyni odnajdziemy Ring of Invisibility, Rod of Terror (laska +3), Wand of Cloudkill, Lightning i Fire i Daystar (długi miecz zadający dodatkowe rany nieumarłym - przyda się w walce z wampirami). No, koniec tego biegania po piwnicach i katakumbach - pora zająć się naszym głównym zadaniem - wampirami. Zaczynamy od przygotowań, proponuję udać się na Promenadę.

Waukeen's Promenade

Zaczynamy od odwiedzenia sklepu Adventurer's Mart. Sprzedawca za 50 sztuk złota pozwoli nam kupić przedmioty najwyższej klasy - niektóre z nich mogą okazać się przydatne, sięgnijcie głęboko do sakiewki. Możemy np. nabyć większość zaklęć 9 poziomu - przydadzą się na przyszłość. Następnie podążamy do świątyni Ilmater kupując kilka zwojów z zaklęciem Restoration. Jeśli cały czas posiadacie serce Yoshimo to dodatkowo warto zagadnąć kapłana o wyzwolenie jego duszy. W ten oto sposób nasza grupa zdobędzie 200 000 (to nie błąd!) punktów doświadczenia! Na koniec udać się do gospody i porządnie wyspać, by wyleczyć rany i zapamiętać zaklęcia (szczególnie przydatne okaże się Hold Undead). Czas na chwilę prawdy - podążamy na cmentarz.

The Graveyard

Już przy bramie wejściowej napotkamy Bodhi i po krótkiej rozmowie zacznie się pierwsze starcie. Wampirzyca oczywiście ucieknie, a nas zaatakuje grupa jej podwładnych - nie powinno być większych problemów z ich pokonaniem. Podążamy na północny wschód I schodzimy do niższych poziomów krypty. W pierwszej z sal, w skrzyniach odnajdziemy trochę kołków i pergaminy z czarami Finger of Death, Symbol of Death. Do sali powinny wkroczyć posiłki podesłane nam przez Zakon Rycerzy Lśniącego Serca i Gildię Złodziei Cienia. Podążamy korytarzem na północ - dość szybko natkniemy się na wampiry - Valen, Del i dwa bezimienne. Odbijamy na zachód I za pomocą kołków przebijamy dwie trumny - dodatkowe 18 000 punktów doświadczenia. Podążamy na północ - kolejna komnata i kolejne starcie: Salia, Meredath i dwa inne pomioty szatana do wyeliminowania. Do basenu z krwią wlewamy wodę święconą - to osłabi pozostałe bestie. Odbijamy na wschód I wchodzimy do głównej sali - tu czeka na nas prawdziwy legion wampirów (ponad 10!) - walka będzie długa i ciężka, koniecznie przyzwijcie wcześniej jakieś potwory do pomocy. Pamiętajcie również o wykorzystywaniu broni za-

dającej nieumarłym zwiększone obrażenia. Konsekwentnie podążamy na wchód - w korytarzu kolejna potyczka, uwaga na strażnika, wampira-maga - natychmiast odpalamy czar Breach I ubijamy łobuza (warto udać się do sali z trumnami i ostatecznie przebić gada kołkiem). Przed nami wejście do znajomej sali wypełnionej pułapkami. Dodatkowo wypełniona jest przez Vampire Misty - strasznie uciążliwa walka, bydlaki co chwila stają się niewidzialne (przyda się czar True Sight). Starajcie się zbytnio nie poruszać - unikać wszechobecnych pułapek. W basenie wypełnionym krwią odnajdziemy Gauntlets of Weapon Expertise (+1 do Thako, +2 do zadawanych obrażeń). Zawracamy do głównej sali i znajdującymi się z prawej strony schodami schodzimy na dół. Tu oczekują na nas kolejne posiłki (w moim przypadku byli to zabójcy z Gildii Złodziei Cienia). Podążamy korytarzem na wschód - uważajcie na pułapki (dwie). Otwieramy wrota i wchodzimy do sali - przed nami ostateczne rozprawa z wampirami. Po krótkiej rozmowie z Bodhi (z której m.in. dowiemy się, że król Ehlan nie wyjawił nam całej prawdy) rozpocznie się bijatyka - cztery wampiry (+ Bodhi) i dwa grimwardery (niewidzialne szkielety) do wyeliminowania. Zaczynamy od wlania święconej wody do pobliskich basenów, co znacznie osłabi wszystkie bestie. A potem pozostaje nam już tylko sprawnie wymachiwać mieczem ;-). Wampirzycę pozostawiamy sobie na koniec, jej ubicie warte jest 91 000 punktów doświadczenia (nowy rekord!). To jeszcze nie koniec - oczywiście musimy przebić ją kołkiem (jej trumna znajduje się w sali na północnym wschodzie). W ten oto sposób zdobędziemy latarnię, której poszukują elfy, serce wampirzycy, każdy z naszych "łowców wampirów" otrzyma 55 000 punktów doświadczenia, ■ Imoen odzyska duszę. W skrzyni odnajdziemy Cutthreat (krótki miecz +4), zwoje z czarami Abi-Dabzim's Horrid i Symbol Fear. Valygar i Edwin awansują na kolejny poziom, dzięki czemu ten drugi będzie mógł zapamiętać kolejne zaklęcie siódmego i ósmego poziomu. Przed wyjściem możecie zabrać trzy księgi poświęcone wampirom z komnaty na północnym wschodzie (uwaga, skrzynia zabezpieczona pułapką). Wychodzimy. Tu wypada wspomnieć o pewnej istotnej kwestii - jeśli wasza główna postać jest w trakcie romansu z jednym z członków naszej drużyny (choć po przygodach łóżkowych z elfką Phaere jest to raczej wykluczone ;-), to przy okazji zadania z wampirami mogą wystąpić pewne komplikacje. Aby przywrócić naszą kochankę/kochanka ponownie do życia, należy zabrać jej/jego ciało i udać się do ruin świątyni w Ummar Hills (byliśmy już tam przy okazji walki z Władcą Cieni). Za labiryntem stworzonym z liter (przypominam, by przechodzić po literach tworzących imię AMAUNATOR) znajduje się statua - w jej ramionach należy złożyć ciało naszej miłości i serce Bodhi - to powinno wystarczyć. Tyle tytułem wyjaśnień. Teraz opuszczamy katakumby. Po wyjściu możecie natrafić na Malchora Harpella - jeśli zabiliście drużynę Drizzita, to zechce odzyskać on jego przedmioty! Bez względu na poprowadzenie dialogu Malchor zabierze jeden (lub więcej) z naszych przedmiotów I ucieknie - szlak by to trafił ;-). To już koniec zadań, które mogliśmy wykonać w mieście Anhkatla! Pozostała jeszcze tylko jedna drobnostka - pamiętacie zaklęcie Limited Wish (ograniczone życzenie, czar siódmego poziomu - można je kupić u kobiety sprzedającej zaklęcia w Adventurer's Mart na Promenadzie Waukeen). Wiąże się z nim pewna przygoda, której oczywiście nie możemy sobie odpuścić ;-). Po rzuceniu zaklęcia pojawi się dżin spełniający życzenia. Czym wyższy poziom wiedzy (Wisdom) osoby proszącej, tym większe możliwości (w naszej ekipie największą wiedzę posiadają Jaheira i Valygar - to właśnie oni powinni rozmawiać

z dżinem). Proponuję wybrać grupę życzeń jednorazowych (One Time Wishes), a spośród nich, że "życzymy sobie przeżyć przygodę..." (I wish for an adventure...). Dostaniemy w ten sposób pergamin, z którego możemy dowiedzieć się o pewnym gongu, ■ jedyny trop prowadzi do gospody Delosara. No to w drogę!

Bridge District

Karczma znajduje się dość daleko na południowym wschodzie, przed jej drzwiami zaczepi nas pijaczyna Vittorio. Poprosi on nas o pomoc w odzyskaniu długu od Denisa, który jest w tawernie - hm, nie wiem, czy jest to przygoda na miarę naszych wymagań, ale cóż - obiecujemy pomoc i wchodzimy do środka. Po dłuższej rozmowie Denisa z Vittoriem wychodzi na jaw, że nasz pijaczek nie dostał pieniędzy, bo przepił gong matki Denisa (jak on mógł o tym zapomnieć). Jedyne wyjście z tej impasowej sytuacji to odzyskać instrument i właśnie o to poprosi ■ Vittorio. Wyjaśni ma, iż sprzedał go handlarzowi o imieniu Roger. No i jak, pomożemy pijaczynie? W drogę!

Temple District

Schodzimy do kanałów, Roger znajduje się na południe od centrum mapy. Wyjawi nam, iż Gong nie jest już w jego posiadaniu (wcześniej należy zabić dla niego morskiego trolla, ale to zadanie wykonaliśmy już wcześniej z przy okazji walki z kultem Niewidzącego Oka) - sprzedał go szamanowi o imieniu Grae. Oznacza to, że czeka nas dość długa wycieczka w pobliże miasta Trademeet, a dokładnie do Gaju Druidów.

Druid Grove

Podążamy na zachód, po długim marszu dotrzemy w pobliże groty trolli - przed wejściem do niej natrafimy na interesującego nas szamana. Bydlak o dobrych manierach chyba nigdy w życiu nie słyszał - prawie natychmiast nas zaatakuje, oczywiście my nie pozostaniemy bierni. Śmiertelnie ranny troll w zamian za darowanie życia wyjawi, gdzie znajduje się gong - posiada go jeden z magów mieszkających w pobliżu. Oznacza to kolejną wycieczkę, tym razem na północny wschód (aż do samego narożnika). Wchodzimy do wieży ogrów. Drush, jak na maga przystało, jest o wiele bardziej cywilizowany - spokojnie możemy z nim porozmawiać. Zgodzi się oddać nam gong w zamian ■ różdżkę mrozu (Wand of Frost) - wystarczy dobić targu (w ten sposób zarobimy 12 250 punktów doświadczenia). Jeśli nie posiadacie różdżki, to cóż - pozostaje wam zabić maga i odebrać gong lub wyruszyć do miasta i zakupić interesujący Drusha przedmiot. Tak czy inaczej, zdobywamy mocno sfatygowany instrument (ach ten zapach!) i wracamy do miasta.

Bridge District

Bez ociągania udajemy się do tawerny Delosara i oddajemy gong Denisowi. Wszyscy będą szczęśliwi, a jako nagrodę otrzymamy Boomerang Dagger +2 i 1500 sztuk złota. I to by było wszystko. Warto poświęcić jeszcze parę słów zaklęciu Limited Wish, oprócz przygody, którą przeżyliśmy, możemy uzyskać jeszcze kilka innych ciekawych rzeczy - z życzeń jednorazowych warto prosić o "chciałbym być bogaty (I wish to be rich)" - otrzymamy 2000 sztuk złota, trochę klejnotów, "życzę sobie potężny magiczny przedmiot (I wish for a powerful magical item)" - dostaniemy pełną zbroję +2, I "chciałbym widzieć wszystko... (I wish to see all)" - dostaniemy okulary pozwalające 3x dziennie identyfikować magiczne przedmioty. Z życzeń wielokrotnego użytku przydatne mogą okazać się "chciałbym, aby cała moja grupa została wyleczona (I wish for my entire party to be healed)" - leczy naszych bohaterów, i "Chciałbym, aby moja grupa była nie do zranienia (I wish to make my party invulnerable)" - rzuca na grupę zaklęcie Globes of Invulnerability. Uważajcie, aby osoba prosząca miała jak największy poziom wiedzy, inaczej dżin spełni nasze życzenie dokładnie odwrotnie! Opuszczamy miasto Athkatla, nie powrócimy tu już nigdy więcej (przed wyjściem możecie udać się do Slumsów do kuli sfer, aby odebrać od naszego ucznia zestaw magicznych napoi, które dla nas przygotował). Jak już pewnie zauważyliście po wyjściu z Underdark, na naszej mapie świata pojawiły się trzy nowe lokacje - pora zbadać każdą z nich.

Small Teeth Pass

To jakieś nieporozumienie - w pobliżu nie ma absolutnie nic godnego uwagi! Nawet 1 złotej monety! Z nudów możecie ubić kilka wilkołaków i tyle. Strata czasu - zobaczymy, jak będzie dalej.

North Forest

Tu będzie nieco ciekawiej - na południu odnajdziemy grobowiec, ■ w nim losowe przedmioty (nic szczególnie cennego - parę pergaminów z czarami i kosztowności). Na południowym wschodzie natkniemy się na grupę poszukiwaczy przygód - natychmiast rozpocznie się walka. Nie próbujcie przypadkiem ich zlekceważyć - są oni niezwykle silni, a ich mag (wart 15 000 punktów doświadczenia) niczym liszy dysponuje zaklęciem zatrzymującym czas! Proponuję wezwać kilka potworów do pomocy, a na górkę, gdzie stoją siły wroga, natychmiast rzucić zaklęcia zapalającej chmury, Abi-Dabzim's Horrid czy też kule ognia. Przy zwłokach bohaterów natrafimy na przeciętne przedmioty posiadające współczynniki +1 i +2. Na południowym zachodzie można natrafić na dość liczną grupę Vampire Mistów w różnych odmianach (w tym zabójcze purpurowe śmierci), i to już koniec atrakcji. Podążamy do kolejnej lokacji.

Forest of Tethir

Nareszcie jakaś większa plansza! Podążamy na wschód, odbijając na południe - eliminujemy grupę wilkołaków i skręcamy na południowy zachód. Po chwili marszu natrafimy na purpurową śmierć, natychmiast ją ubijając. Wchodzimy na pień zwalonego drzewa (to się nazywa drzewo, a nie jakieś choinki, które rosną w naszych lasach ;-) I wciąż udajemy się na zachód - grupa gnolli, pantera i wampirze mgły mogą zagrodzić nam drogę. Na południu natrafimy na kilka Wywern wraz z ich czcicielami (możecie ich ubić, ot tak dla samej przyjemności ;-), wracamy na olbrzymie zwalone drzewo i po pniu posuwamy się na północny zachód, eliminując po drodze kolejnych przeciwników. Przechodzimy na nieco mniejszy pień i dzięki niemu udajemy się na zachód - bardzo szybko napotkamy żywego człowieka i to nawet naszego znajomego z pierwszej części Baludura - Corana. Poprosi on nas o pomoc w odbiciu swojej

ukochanej - Safany, która została schwytana przez wilkołaki. Brzmi to trochę podejrzenie, ale przecież nie wypada odmówić. Możecie przeszukać pobliski dom (wcześniej w ścianie mała skrytka), choć w środku czeka nas dość trudna potyczka z grupą mglistych wampirów (3x purpurowa śmierć, 4x mglisty horror). W trzech szafkach w sali na północy (trzy pułapki) natrafimy na przeważnie niezłej jakości pociski. W głównej sali, w beczce, skrzynce i na półce natrafimy ■ sporą ilość mikstur leczących rany. Wychodzimy i podążamy do północno-wschodniego narożnika mapy, gdzie znajduje się obóz wilkołaków. Z godnie z oczekiwaniami, napotkamy tam Safanę w towarzystwie wilkołaka Lanfeara. Dość szybko wyjdzie na jaw, iż jest to pułapka! W wyniku kłótni (hm, dość ciekawej) Lanafear zabije Safanę,

ułatwiając nam nieco zadanie. Do wyeliminowania pozostało jeszcze 6 wilkołaków - możecie spróbować obronić Corana (praktycznie niewykonalne). Przy zwłokach nie odnajdziemy nic godnego uwagi. Przed opuszczeniem lasu proponuję jeszcze małą wycieczkę. Udajemy się na główne drzewo leżące w centrum mapy i po jego pniu podążamy na południowe. Tu przechodzimy na kolejny pień i po krótkim marszu w kierunku południowo-wschodnim znajdujemy się w pozornie niedostępnej części lasu. Odbijamy na północ (eliminując po drodze przeciwników) - naszym oczom ukażą się drzwi! Wchodzimy do środka. W jaskini, w jeziorku odnajdziemy Mana Bow +4 (20% odporności na magię) - uwaga na pułapkę, za chwile grota wypełni się grupą Kuo-Toa! Po ich ubiciu wychodzimy na powierzchnię - to już koniec naszej wycieczki. Najwyższa pora dostarczyć królowi elfów przedmiot, którego tak bardzo potrzebuje.

Underdark Exit

Elhana odnajdziemy oczywiście w namiocie w centrum mapy - zwracamy mu latarnię, a ciągnąc za język, dowiemy się kilku nowych wiadomości dotyczących przeszłości Irenicusa i Bohdi. Wyczerpujących informacji na ten temat ma dostarczyć nam kapłanka Demina w mieście elfów. Już nie mogę się doczekać! Zostaniemy ponownie teleportowani do lasu Tethir, jednak z pomocą latarni król otworzy wejście do jednego z drzew! Każdy z naszych herosów zdobędzie 74 500 (!) punktów doświadczenia, co pozwoli awansować Imoen na kolejny poziom, dzięki czemu będzie mogła zapamiętać kolejne zaklęcie czwartego i piątego poziomu. Na co jeszcze czekacie? Nigdy nie marzyliście o tym, aby dostać się do miasta elfów? Teraz mamy okazję!

Rozdział 7

Suldanessellar

Miasto jest w trakcie oblężenia, wszędzie toczą się walki - oczywiście to robota Irenicusa. Elhan poprosi nas o odnalezienie kapłanki Deminy lub królowej Ellesime - one powinny wiedzieć, jak pokonać Irenicusa. W tym czasie król zajmie się walką z najeźdźcami i ewakuacją pozostałych przy życiu elfów. Podążamy na północ i wchodzimy do pierwszego budynku - w środku natrafimy na grupę golemów (2x kamienne, 1x gliniany) atakującą bezbronne elfy - oczywiście nie będziemy przyglądać się bezczynnie i ubijamy gady. Wdzięczne elfy poinformują nas, gdzie mieszka kapłanka Demina. Z prawej strony natrafimy na szafkę i dwie pułki, w których odnajdziemy kamienny róg (potrzebny dużo później), Cloak of Elvenkind (+50% do ukrywania się w cieniu) i sporą ilość amunicji. Wychodzimy, wracamy ■ południe i tym razem podążamy na zachód. W pobliżu kolejnego domu musimy stawić czoło następnym golemom (dwa kamienne i jeden adamanitowy, wart 25 000 punktów doświadczenia). Na dachu odnajdziemy grupkę wystraszonych dzieci - odsyłamy je do Elhana. Na południu grupa elfów stawia opór napierającym trollom - możecie im pomóc, ■ później odbijamy na południowy zachód, docierając do kolejnego z budynków. Zaczniemy od sprawdzenia, co znajduje się na pierwszym piętrze. Z lewej strony natrafimy na zaklęcie Time Stop (nie ma sensu się go uczyć, bo nasz mag nie awansuje na odpowiedni poziom, by móc rzucać czary dziewiątego poziomu. Zachowajcie pergamin, przyda się w finałowej walce) i Elven Priest Stone. W szafkach po prawej znajduje się trochę złota. Wychodzimy i udajemy się zbadać pomieszczenie położone na parterze. W szafce przed nami odnajdziemy zaklęcie Meteor Swarm, ■ z prawej strony umieszczone jest dziwne pudełko z zagadkami. Prawidłowe odpowiedzi wypisane są na kamieniu, który znaleźliśmy na górze. Po kolei należy wciskać: runę Corellan Lotharian, symbol Rillifane (Symbol of Rillifane), elfi symbol wody (elven Symbol of Water), runę oznaczającą drzewo życia (Rune that denotes the Tree of Life) - w nagrodę będziemy mogli zabrać naszyjnik z symbolem Rillifane (do czego będzie on nam potrzebny, dowiecie się za chwilkę). Opuszczamy budynek i podążamy na zachód - grupka elfów zmaga się z trzema szkieletowymi wojownikami. Odbijamy na północny zachód do domu kapłanki Deminy - przed wejściem czeka nas trudna potyczka z demonem i magiem (znającym większość zaklęć dziewiątego poziomu - uwaga na Meteor Swarm i przywołanie kolejnego demona). Jak zwykle odpowiednio się przygotowujemy i do pomocy wzywamy kilka mieczy Mordenkaina. Po ubiciu strażników wchodzimy do środka. I tu kolejna potyczka: 3 Rakshasa atakują kapłankę - należy się bardzo spieszyć, inaczej szybko padnie ona martwa! Po opanowaniu sytuacji Demina opowie nam historię o poprzednich losach Irenicusa - nareszcie wiemy, z kim i dlaczego walczymy! Dowiemy się również, jak opanować sytuację w mieście i pokonać najeźdźców - należy zbudzić strażników lasu. Do tego celu potrzebne nam będą trzy artefakty Rillifane - symbol (który już mamy!), miecz księżycowy i puchar. Pora wyruszyć na poszukiwania, przed wyjściem nie zapomnijcie przeszukać zwłok Rakshasy - przy jednym z nich odejdziemy Girdle of Stone Giant Strength (zwiększające siłę do 20), a na półce za Deminą zwój z czarem Absolute Immunity. Udajemy się na zachód i odbijamy na północ - przed kolejnym z budynków natrafimy na grupkę elfów walczących z golemami (1 żelazny, 2 kamienne, 1 piaskowy). Jeśli się pospieszycie, to za ich uratowanie otrzymamy 13 000 punktów doświadczenia. Wchodzimy do domu. W biurku z lewej strony odnajdziemy kamienną harfę (stanowi komplet z rogiem, który znaleźliśmy wcześniej), w szafkach po prawej stronie nie ma nic godnego uwagi. Wychodzimy, udajemy się na północny zachód i przechodzimy na małą polanę. Za chwilę czeka nas kolejna z serii trudnych potyczek. Tym razem naszym przeciwnikiem będzie Czarny Smok Nizidramanii'yt (kurczę, co za imię, nazwę tak syna ;-). Nie wdajcie się z nim w żadne interesy - i tak nie odda nam pucharu, ■ jedynie stracimy nasze wyposażenie. Czas zabrać bestii to, co do niej nie należy - nasza drużyna jest już na tyle doświadczona, że nie powinno być większych problemów. Tradycyjnie najlepszym zaklęciem okaże się Abi-Dabzim's Horrid, choć błyskawice i magiczne pociski radzą sobie także dość nieźle. Przy ciele potwora (wart 52 000 punktów doświadczenia) odnajdziemy interesujący nas złoty kielich życia, sporą ilość kosztowności i Bladesinger Chain +4 (klasa pancerza 1). Powracamy do miasta elfów i podążając na południowy wchód, wchodzimy do Domu Księżyca. Jeden z elfów zabawi się w kamikadze, poświęcając swoje życie, by pokonać demona - miło ;-)
z jego strony - w ten sposób bez żadnych problemów zdobędziemy księżycowy miecz. W szafce natrafimy na Boots of Elvenkind (+30% do cichego poruszania się), ■ tuż obok zwój z zaklęciem Gate. Posiadamy już wszystkie artefakty - pora udać się do świątyni Rillifane, która znajduje się dość daleko we wschodniej części miasta. Wcześniej możecie podążyć w kierunku zamku i pomóc elfom w walce z demonem (26 000), ■ także wyleczyć nasze rany u jednej z elfek. Przed świątynią czeka na nas niezwykle silny komitet powitalny złożony z grupy Rakshasy (6 sztuk). Batalia będzie niezwykle trudna, trudniejsza od potyczki ze smokiem! Koniecznie przyzywamy jak najwięcej potworów, puszczając ich jako pierwsze uderzenie. Naszych bohaterów trzymamy z dala od centrum walki (Rakshasa szybko rozpylą zabójczą chmurę) i przechodzimy do ataku z dystansu - początkowo za pomocą strzał i zaklęcia Abi-Dabzim's Horrid (bo nie wyrządzi ona krzywdy naszym potworom), później (gdy już nasze "mięso armatnie" zostanie wyeliminowane) waląc kulami ognia i wszystkim, co tam jeszcze macie ;-). Wchodzimy do świątyni. Kurczę, pomału robi się to denerwujące - kolejna walka. W sali przebywa mag Suneer, demon Głabrezu, żelazny golem i kolejny Rakshasa - mogą być problemy, których na szczęście da się uniknąć - wystarczy szybko podbiec do ołtarza i położyć na nim zabrane przez nas artefakty Rillifane (symbol, miecz i puchar). W ten oto sposób przebudzi się wysłannik Rillifane, który, wściekły, że świątynia została splądrowana, natychmiast zabije wszystkich naszych wrogów. Nasi herosi otrzymają po 65 000 punktów doświadczenia, a przywołane duchy lasu niezwykle szybko opanują sytuację w mieście, ubijając wszystkich napastników. Dowiemy się o planach Irenicusa - bydlak wysysa energię z drzewa życia, chcąc stać się bogiem! Niestety, musimy rozprawić się z nim osobiście - wysłannik Rillifane podaruje nam jedynie Staff of the Woodlands +4 (chyba najlepsza laska dla druida - +3 do klasy pancerza, oswajanie zwierząt i przyzywanie Shambling Mound) i radę, aby odnaleźć królową Ellesime. Opuszczamy świątynię. Przed wejściem pojawiła się elfka Reirra - sprzedawczyni przedmiotów. Niestety, w jej ofercie nie odnalazłem nic szczególnie przydatnego ;-(. Proponuje niezwykle wysokie ceny za nasze przedmioty - i co z tego, złoto w tej grze nie będzie nam już potrzebne (chyba że zdecydujecie się na powrót do miasta Athkatla). Udajemy się do zamku! W pierwszej z sal natrafimy na piękne drzewo. Warto zatrzymać się na chwilę i zerwać z niego wszystkie orzechy (kliknąć 3x). Idąc dalej, wejdziemy do komnaty z cudownym wodospadem - Elfi, dekorator wnętrz powinien dostać nagrodę - tu jest po prostu prześlicznie! Z lewej strony znajdują się dwie kamienne statuy, w których brakuje jakichś elementów - wkładamy im w ręce kamienny róg i harfę, które znaleźliśmy wcześniej - zarobimy 6000 punktów doświadczenia, woda przestanie płynąć, odsłaniając wejście do podziemi. Teraz pozostaje nam już tylko rozmowa z ekipą naszych bohaterów - oczywiście wszyscy zgodzą się nam dalej towarzyszyć - wchodzimy. Natychmiast przemówi do nas królowa Ellesime, wyjaśniając, że zanim będziemy mogli dobrać się do skóry Irenicusa, musimy zabić trzy olbrzymie pasożyty wysysające energię z drzewa życia. Dzięki orzechom, które zerwaliśmy po wejściu do pałacu, będziemy mogli dość szybko komfor-

towo przemieszczać się po gałęziach drzewa, wypełnią one bowiem puste przestrzenie. Czas udać się na poszukiwania - podążamy na zachód. Korzystamy (automatycznie) z pierwszego orzecha i po dość długim marszu natrafiamy na pierwszego z pasożytów. W momencie gdy spróbujemy go zabić, pojawią się dwa chroniące go żywiołaki ziemi (warte 6000) - nie będzie absolutnie żadnych problemów. Po ich wyeliminowaniu ubijamy pasożyta i odbijamy na południe (korzystając z kolejnego orzecha). Przed nami następny pasożyt i identyczny scenariusz, tym razem jako ochrona pojawią się dwa żywiołaki powietrza (7000). Oznacza to, że pozostał nam już tylko jeden pasożyt - po raz drugi przemówi do nas Ellesime, prosząc, abyśmy się pospieszyli. Podążamy na południowy wschód (przechodząc obok wysysającego energię Irenicusa - nie możemy mu nic zrobić) i korzystając z kolejnego orzecha, odbijamy na wschód. Przed nami ostatni pasożyt - bronić go będą dwa żywiołaki ognia (6000). Tuż po zabiciu pijawki przeniesieni zostaniemy do miejsca, w którym przebywa Irenicus, i rozpocznie się batalia! Istnieje wiele strategii walki z naszym najsilniejszym nieprzyjacielem - nie będzie to zadanie proste, dlatego przedstawię jedną z nich. Przed zabiciem ostatniego z pasożytów przywołujemy do pomocy klika Nishruu (lub lepiej Hakeąsharów) i ustawiamy ich w pobliżu miejsca, gdzie przebywa Irenicus. Gdy rozpocznie się walka, drużynę wycofujemy na bezpieczną odległość (poza pole bitwy), posyłając do boju nasze potwory - znakomicie poradzą sobie w walce z magiem. Jeśli nie uda się im go zabić, to przynajmniej zmuszą go do wykorzystania większości silniejszych zaklęć. Teraz albo przywołujemy kolejne potwory, puszczając je go boju, albo atakujemy cała naszą grupą, własnoręcznie pozbawiając życia znienawidzonego wroga. Jeśli zginie któraś z naszych postaci, nie traćcie czasu na jej wskrzeszanie, zbierając jedynie wszystkie pozostawione przedmioty (koniecznie zróbcie to podczas walki z Irenicusem - później nie będzie na to czasu). To jeszcze nie koniec - witajcie w piekle!

The Nine Hells

A miało być tak pięknie! Nasza dusza, zamiast powrócić do ciała, wciągnęła nas wprost do piekła. (Protestuję! Po tych wszystkich dobrych uczynkach, które wykonaliśmy w czasie naszej przygody, powinniśmy trafić do nieba. ;-) Wraz z nami umarła cała nasza drużyna! Cóż, skoro już tu jesteśmy, to chyba trzeba poszukać sobie jakiegoś wygodnego kamienia, na którym spędzimy resztę, hm, życia ;-). Albo odszukamy Irenicusa i odbierzemy mu pozostałości naszej duszy - wybór należy do was ;-). W grocie, w której przebywamy, znajdują się olbrzymie wrota opieczętowane pięcioma oczami - w żaden sposób nie możemy ich otworzyć. Odbijamy na zachód i schodzimy schodami do pierwszej z jaskiń. Natrafimy tu na naszego dobrego znajomego - upiora Sarevoka. A więc to tutaj wylądował on po bęckach, jakie mu sprawiliśmy w pierwszej części wrót Baldura - miejsce adekwatne do jego osoby ;-). Wyjaśni nam, że do otworzenia wrót, na które przed chwilą natrafiliśmy, potrzebnych jest 5 łez Bhaala, on posiada jedną z nich. Sarevok spróbuje nas sprowokować do walki - proponuję aż do samego końca zachować spokój - potyczki wprawdzie nie unikniemy, jednakże udowodnimy sobie, że nie musimy przemieniać się w wysłannika Bhaala. Przy tej okazji warto wspomnieć, że przy odzyskiwaniu każdej z łez Bhaala czeka nas wybór między dobrem a złem (w tym przypadku złem było podjęcie wyzwania Sarevoka). Na koniec, w zależności od naszych wyborów, nasz główny bohater otrzyma potężne bonusy. Wszystkich, którzy choć raz wybiorą ścieżkę zła ostrzegam, że zmieni to charakter naszej postaci na zły. Tyle tytułem wyjaśnień, pora ubić przeciwnika. Najłatwiej jest przy-

wołać do pomocy miecz Mordenkaina - gdy nasz wróg zajmie się walką z nim, atakować całą drużyną. Za ubicie łobuza otrzymamy 20 000 punktów doświadczenia i pierwszą łzę. Wracamy do głównej jaskini i tym razem schodzimy do groty położonej na południowym zachodzie. Natychmiast napotkamy demona o imieniu Chciwość (Greed). Może was to zdziwi, ale podaruje nam on znakomity miecz Blackrazor (+3 i bardzo dużo wspaniałych modyfikatorów). W dalszej części groty natrafimy na geniusza. Z zagadki, którą nam zada, wynika, że posiada on kolejną łzę, a miecz, który podarował nam demon, jest do niej kluczem. I tu stajemy przed wyborem: albo zabijamy mieczem geniusza (11 000, ścieżka zła), albo go mu dajemy (w myśl zasady "łatwo przyszło, łatwo poszło" - 20 000 ścieżka dobra). Do odnalezienia pozostają nam już tylko 3 łzy - wracamy do głównej jaskini, podążając do groty położonej na południu. Tu przywita nas demon nazwany Egoizmem (Selfish), natychmiast obezwładniając jednego z członków naszej drużyny. Przed nami wybór - albo przejdziemy przez drzwi znajdujące się z lewej strony, poświęcając część siebie (kolejno: 2 punkty życia, 1 punkt zręczności i trochę punktów doświadczenia, ścieżka dobra), albo przez drzwi położone po prawej stronie - poświęcając życie naszego współtowarzysza (ścieżka zła). Oczywiście wybieramy te z lewej strony. Zawiedziony demon wręczy nam kolejną łzę, na kamieniu odnajdziemy trochę złota i eliksiry leczące rany. Wracamy do głównej jaskini i tym razem schodzimy do groty położonej na południowym wschodzie. Przywita nas kolejny demon, tym razem o nazwie Strach (Fear). Opowie nam, że tuż obok znajdują się potężne potwory, które pożrą nas żywcem, i zaproponuje płaszcz skóry nimf pozwalający stawić im czoło. Nas jednak nie jest tak łatwo zniechęcić - odmawiamy prezentu: ścieżka dobra (przyjęcie oznacza wybranie ścieżki zła). Przed nami dwie drogi - korzystając południowej, natrafimy na skrzynię (uwaga pułapka), w której znajdują się magiczne mikstury (leczące rany, chroniące przed ranami i podnoszące siłę do 22), jednakże po wejściu do groty nasze postacie wpadną w panikę (przyda się zaklęcie Remove Fear)! W przejściu północnym natkniemy się na 3 starsze kule (14 000) i dwa gauthy (9000) - tu walka przebiega podobnie jak w mieście beholderów - jeśli posiadacie Cloak of Mirroring, to nie będzie żadnych problemów z ich wyeliminowaniem. Na końcu groty znajduje się czerwony kryształ, z którego wydobędziemy przedostatnią łzę. Wracamy do głównej jaskini i udajemy się do ostatniej już groty na wschodzie. Zgodnie z oczekiwaniami natkamy demona - Dumę (Pride). Po dłuższej przemowie wyjaśni nam, iż łzę posiada potężny potwór znajdujący się za nim, którego musimy zabić (ścieżka zła). Jeśli zaczniecie zadawać olbrzymią liczbę pytań dotyczącą naszego przeciwnika (Kim jest? Dlaczego zasługuje na śmierć? itd.) demon zrezygnuje i Czerwony Smok (bo to on okaże się naszym potworem) odda nam łzę bez walki (ścieżka dobra). Wracamy do głównej jaskini i zaczynamy otwierać wrota. Czas otrzymać premię za zdobycie 5 łez, kolejno będą to: +1 do wiedzy i charyzmy, +2 do rzutów obronnych, +10 odporności na magię, odporność na rodzaje broni posiadające +1 i mniej, +20% odporności na ogień, zimno i błyskawice. Jeśli wybieraliście ścieżkę zła, to kolejno można otrzymać: +2 do siły, +15 punktów życia, +2 do klasy pancerza, +2 do żywotności, 200 000 punktów doświadczenia. Wrota otworzą się z hukiem i przed nami stanie Irenicus. Za chwilę rozpocznie się finałowa bitwa - mag przemieni się w wysłannika Bhaala, a do pomocy przywoła 4 potężne demony - jednakże co to dla nas ;-). Przed potyczką (otworzeniem wrót) oczywiście należy się przygotować, przywołać potwory itd. Podczas walki zacznijcie od ubicia demonów, Irenicusa pozostawiając sobie na sam koniec. Nie zapomnijcie wykorzystać pergaminów z zaklęciami dziewiątego poziomu (wspaniałe zatrzymanie czasu). W razie problemów uciekajcie na południe, ubijcie demony, poczekajcie, aż przestaną działać zaklęcia ochronne Irenicusa i posyłając regularnie potwory, ubijcie gada! Choć oczywiście największa przyjemność jest wtedy, gdy zrobi się to własnoręcznie ;-). Tu jeszcze jedna mała uwaga - jeśli nie możecie zabić Irenicusa (bitwa zacznie się, zanim mag przywoła demony - tuż po dialogu wygłoszonym przez Valygra), to jest to wina buga (którą posiadają wszystkie wersje angielskie!) -potrzebny jest patch, który można ściągnąć ze strony producenta www.interplay.com (wielkość 9 Mb). Teraz pozostaje nam już tylko odzyskać naszą duszę, powrócić do życia i wysłuchać przemówienia królowej Ellesime - jesteśmy bohaterami! Który to już raz...;-). Serdecznie gratuluję wszystkim, którzy dobrnęli do końca gry, wykonując po drodze wszystkie poboczne, wymienione w solucji zadania - należycie do elity! Oznacza to również, że przy Wrotach Baldura spędziliście ok. 300 godzin, co odpowiada średnio obejrzeniu 200 filmów (!), przeczytaniu 60 książek (!), trzem miesiącom spędzonym w szkole (!) czy też 43 nocom snu ;-). Zresztą, sama solucja do Wrót Baldura zajęła tyle co krótka książka! No, ale chyba było warto ;-)? Na koniec proponuję zachować stan gry z zapisaną naszą drużyną - będzie można ją wykorzystać w zbliżającej się olbrzymimi krokami grze NeverWinter Nights. No i nie oddalajcie się zbytnio od komputera - już niedługo kolejna gra z serii - dodatek do Icewind Dale o podtytule Heart of Winter. Raz jeszcze dziękuję za spędzone wspólnie trzy miesiące... i pozostańcie czujni!

Artur Okoń

Gospoda

Witajcie podróżnicy w marcowej odsłonie naszej gospody. Pewnie zwróciliście uwagę na zmiany, jakie zaszły w naszym dziale. Na razie są one niewielkie - newsy i wiadomości z e-gospody, ale za miesiąc na 95% zobaczycie także zmiany w szacie graficznej. W związku z tym mam do was prośbę. Piszcie (nie bójcie się, nie gryzę!), jeśli chcecie czegoś na łamach - dajcie znać, na pewno odpiszę, a jeśli temat się spodoba, to i w Gospodzie miejsce się znajdzie.

No dobrze, to tyle tytułem wstępu. Czas przejść do esencji. Jak zapewne pamiętacie, miesiąc temu rzuciłem dwa tematy do rozważań. Pierwszy - bardziej humorystyczny, o waszej ulubionej rasie I jej przewagach nad każdą inną, oraz drugi (z nagrodami niespodziankami) traktujący o RPG online, sięgający dużo dalej - w przyszłość naszego ulubionego gatunku gier. Dlatego, żeby troszkę podgrzać atmosferę, dziś przeczytacie moje zdanie na ten temat. Za dwa miesiące, jak dobrze pójdzie, będziecie czytali własne spostrzeżenia (no chyba że nic nie napiszecie, wtedy nagrody dostaną inni (swoją drogą fajne są te nagrody ;)).

Czy tryb gry online jest przyszłością naszego ulubionego gatunku? Moim zdaniem, niewątpliwie tak. W tej chwili, generalnie na scenie gier widzimy dość odważną tendencję odchodzenia od trybów gry pojedynczej w tryb gry z innymi ludźmi przy pomocy Internetu. Ładnie to widać na przykładzie starego poczciwego Quake'a, którego dwie pierwsze części oferowały nam zarówno tryby single, jak i multiplayer. Natomiast trzecia część była przeznaczona w zasadzie tylko do gry wieloosobowej. W świecie cRPG mamy do czynienie dokładnie z takim samym kierunkiem rozwoju. Oczywiście tu sprawa nie jest już tak prosta, jak w przypadku strzelanek FPP, gdzie praktycznie wszystko jedno do kogo strzelamy: czy do postaci sterowanej przez komputer, czy może do żywego człowieka. Podejmując się udostępnienia gry multiplayer, twórcy RPG mają nie lada orzech do zgryzienia. Jak już to wiele razy powtarzałem, istotą RPG jest przygoda i gra musi być na tyle dobrze zrobiona, by właśnie chęć współpracy krzyżowała ze sobą drogi poszczególnych graczy, a nie tylko chęć dokopania bliźniemu. Niestety, nie wszystkim producentom udaje się stworzyć na tyle ciekawą fabułę, by gracze (z reguły krwawe bestie) zapominali o swoich morderczych zapędach na rzecz przygody. Za przykład mogą posłużyć tu obie części Diablo, gdzie fabuła została praktycznie zredukowana do zera. Te 21 questów, jakie oferuje nam Diablo 2 to przecież w istocie jeno przykrywka, aby nikt nie mówił, że jest to jedynie zręcznościówka (choć i tak mówią). No ale co jest istotą gry w Diablo na Battle.necie? Odpowiedź jest bardzo prosta. Wystarczy jedynie wejść na dowolny kanał i krzyknąć "Duel ?". Od razu zgłosi się dzika horda mająca ochotę na nasze uszko (wiedzieć wam należy, że gdy zostaniecie zabici przez jakiegoś gracza, to jako dowód swego czynu dostaje on właśnie wasze ucho). Tak... esencją tej gry jest walka - nie przygoda, a zwykła krwawa jatka.

Oczywiście tak jest nie tylko w przypadku Diablo. Pamiętacie jeszcze Noxa? Tam też były specjalne areny, na których w trybie multiplayer walczyło się z żywymi przeciwnikami. Niby to zawsze jakieś urozmaicenie, ale przecież nie o to w gruncie rzeczy w RPG chodzi. Pod tym względem nawet Revenant był bardzo podobny do Noxa. Cztery postacie, arena i walka. Nawet ostatnio, przeglądając strony poświęcone Baldur's Gate 2, dochodzę do wniosku, że i tam syndrom "naparzania się" obficie zbiera swoje żniwo (wystarczy zajrzeć do ksiąg gości i co nieco poczytać). Ludzie przechwalają się tylko, czyja postać jest bardziej zabójcza. Zastanawiając się nad tym niezwykle intrygującym zjawiskiem (bo wychodzi na to, że gracze, zamiast grać razem, wolą ze sobą walczyć), doszedłem do jednego wniosku. Tajemnicą tego jest, moim zdaniem, najzwyklejsza "nuda", ot co. To właśnie główny powód, dla którego zawodnicy nie grają razem. Wiecie, co jest tego przyczyną? Jak dla mnie przysłowiowy gwóźdź to pazerność twórców gier. Robią jakąś fabułę dla gry. Potem, aby gra była na czasie, dodają jej tryb "multiplayer", albo ograniczający się do przedstawienia tej samej historii co w trybie pojedynczego gracza, albo też dają areny i bij się człowieku, z kim chcesz. Później szumnie chwalą się, że ich gra ma rozbudowany tryb multiplayer. Tak... to zdaje egzamin przez pierwsze pół roku. Zaobserwowałem to na przykładzie Diablo 2. Na początku było fajnie. Razem z kumplami przechodziliśmy quest po queście, walczyliśmy z hordami sługusów Diablo i zdobywaliśmy potężne artefakty. Potem, jak już się przeszło Diablo, grało się tylko po to, by zdobyć doświadczenie. Dalej zaś, gdy I to zaczęło być nudne, przeszliśmy do walki. Wojny międzyklanowe, kłótnie I inne tego typu ekscesy są obecnie na porządku dziennym - cóż, takie życie niestety...

Dlatego odpowiedź na z pozoru oczywiste pytanie - "czy online jest przyszłością RPG?" - wcale nie jest taka prosta. RPG które chce uchodzić za grę online, musi być grą naprawdę przeznaczoną do zabawy w sieci. A to niestety pociąga za sobą niemożność stworzenia odpowiedniego trybu single player. Wyjątkiem może okazać się Neverwinter Nights, ale o nim później. Oczywiście są gry przeznaczone tylko do trybu online - takie jak choćby Ultima Online, wszelkiego rodzaju MUD-y, czy testowany obecnie (przez parę najbliższych miesięcy jest to gra całkowicie darmowa!) przez Koreańczyków (w grze możemy obejrzeć kilka modeli daewoo ;)) Redmoon (gdyby ktoś chciał spróbować swych sił, niech odwiedzi www.redmoononline.com). Niestety, popularność takich gier nie jest zbyt duża, bo nie wszyscy jeszcze mają sensowny dostęp do Internetu. Co za tym idzie, grono potencjalnych odbiorców drastycznie się zmniejsza, aż w końcu taka gra może się po prostu okazać nieopłacalna. Największą zaletą tego rodzaju RPG jest świat, w którym się znajdujesz - nie kręci się wokół Ciebie, ponieważ liczba graczy zależna jest tylko od możliwości serwera. Tu kolejna różnica między takim typem rozgrywki, a naszymi "hiciorami". Tam liczba graczy jest przeważnie ograniczana do ok. dziesięciu (np. w Diablo 2 w jednej grze może uczestniczyć maksymalnie ośmiu graczy).

Wracając jednak do gier online. Tam właśnie liczy się (zazwyczaj) przygoda. Oczywiście spotykasz innych graczy, ale kontakty z nimi nie ograniczają się jedynie do "bij-zabij" albo "jak nazwałeś moją matkę, ty...!?". Jest to raczej wspólne odkrywanie świata i jednoczenie się w celu pokonania przeszkód. Olbrzymią zaletą takiej formy rozgrywki jest świat rządzący się własnymi prawami, który nie zamiera na czas naszej nieobecności. Co z tym idzie, mogą nas ominąć jakieś ciekawe wydarzenia. Również sposób prowadzenia swojego bohatera zależy tylko i wyłącznie od nas. Dam tutaj przykład z Redmoona. Gdy walczyłem z cyborgami, zjawiła się bardzo potężna postać, która zesłała na mnie błogosławieństwo i wspomogła w walce silnymi czarami. Jak się okazało, była to postać "z samej góry", czyli boska interwencja ludzi odpowiedzialnych za grę i jej poprawne działanie. Niby taki szczegół, a wprowadza jakieś urozmaicenie. Wydaje mi się, że właśnie w takim kierunku powinny iść gry RPG - to olbrzymie wyzwanie dla twórców, bo nie mogą się oni ograniczyć jedynie do stworzenia środowiska gry, kilku questów i odstawienia gotowego produktu. Trzeba będzie jeszcze o taką grę dbać, ciągle dodawać nowe questy albo choćby umożliwiać graczom ich tworzenie. Zespalając to ze sobą powstanie niezła kombinacja i naprawdę ciekawy produkt. W tym właśnie kierunku będzie najprawdopodobniej podążał Neverwinter Nighst. Dla niewtajemniczonych dodam, że jest to kolejna gra, której akcja rozgrywa się w Forgotten Realms. Sam pomysł jest zresztą genialny, ponieważ dostępny będzie zarówno tryb single player, a dodatkowo także bardzo nietypowy multi. Dlaczego? Otóż, będziesz mógł się wcielić zarówno w postać (a właściwie funkcję) mistrza gry, jak i normalnego gracza. Jak to mistrzem gry? Ano zwyczajnie. Będziesz mógł kreować własne krainy, zasiedlać je potworami, a potem patrzeć na wysilających się poszukiwaczy przygód, którzy będą starali się rozwiązać podawane przez ciebie łamigłówki. Między domenami poszczególnych mistrzów gry będzie się można w miarę swobodnie poruszać (o ile będą sobie tego życzyć!). W praktyce powinno to stworzyć olbrzymi świat, w którym zawsze będzie coś do odkrycia i jakaś przygoda do wykonania. Brzmi to naprawdę obiecująco, choć jak będzie w praktyce, dopiero czas pokaże. Ja jednak zacieram łapki i już kombinuję, jakie tu okropności wymyślić dla śmiałków, którzy odważą się wkroczyć do mojej domeny!

Możliwe, że właśnie tak będzie wyglądała przyszłość cRPG, ale czy powinienem w tym miejscu w ogóle pisać cRPG? Przecież prócz tego, że będzie potrzebny nam komputer, połączenie z Internetem i sama gra, będzie to już praktycznie zwyczajna sesja RPG! Tyle tylko, że zamiast wyobrażać sobie świat, będziemy mogli go na własne oczy zobaczyć! A co dalej? Wirtualny hełm i wkroczenie w świat fantasy? Czyżby Matrix? To pytanie zostawiam jednak bez odpowiedzi i na nim pozwolę sobie te rozważania zakończyć. Specjalnie nie poruszyłem tu pewnych wątków, żeby dać wam pole do popisu - niewątpliwie jest, nad czym się zastanowić. Jak zwykle czekam na wasze listy.

Właśnie, listy... Jak wiecie, nasza Gospoda ma własna listę dyskusyjną. Można się do niej zapisać w całkiem prosty sposób. Wystarczy najpierw wysłać maila na adres <listserv@silvershark.com.pl> z treścią <join gospoda, twój_adres_email>,

Newsy ze świata RPG

Diablo 2: Lord of Destruction
To właśnie pełna nazwa dodatku do Diablo 2, który, jak wieść gminna niesie, ma się ukazać w pierwszej połowie tego roku (dwa miesiące temu mówiono o pierwszym kwartale, więc pewnie obejrzymy dodatek w przyszłym roku...). Co ma się zmienić? Panowie z Blizzarda obiecują sporo nowych i ciekawych rozwiązań, oczywiście prócz dwóch nowych klas postaci: Zabójczyni - walczącej w zwarciu, i Druida - bardzo podobnego do Nekromanty. Nowością będzie również V akt, w którym przyjdzie nam się zmierzyć z Baalem. Twórcy planują dodać przede wszystkim przedmioty specyficzne dla poszczególnych klas postaci. Dla Zabójczyni ma to być broń do walki w pełnym kontakcie: kastety czy doczepiane do nadgarstków ostrza; dla Druida będą to podnoszące umiejętności, różnorakie skóry (zwierzęce oczywiście). Blizzard obiecuje też powiększyć skrytkę i dodać nowe formuły do kostki Horadrimów. Możemy spodziewać się także mnóstwa nowych przedmiotów, unikalnych i setowych. Będą o wiele silniejsze niż te, z którymi do tej pory mieliśmy styczność. Planowane jest również wyważenie i poprawienie umiejętności wszystkich klas. Ma to na celu zwrócenie uwagi graczy na zdolności niezbyt często wykorzystywane. Niestety, ani Guild Halle, ani Areny nie będą dostępne w dodatku - Blizzard zarzeka się, że zobaczymy je dopiero w trójce.

Fallout Tactics : Brotherhood of Steel
W chwili gdy to piszę (początek lutego) jest już dostępne demo tej niesamowitej gry. Jak już pewnie wiecie, nie będzie to trzecia odsłona jednego z najlepszych RPG, lecz gra bitewna. Jednak nie macie się co martwić – wszystkie, już istniejące statystyki, perki, a nawet karma zostaną zachowane. Ucierpi tylko fabuła, gdyż gra opierać się będzie na walce. Powiem szczerze: gra w single player nie jest

niczym szczególnym – ot, kolejne misje gdzie trzeba dużo strzelać. Jednak w multi Fallout Tactics staje się inną grą. Wyobraźcie sobie, jak z kumplem bronicie budynku, a kolejnych 3 kumpli próbuje go zdobyć. Mimo silnie strategicznego charakteru wątpię byśmy oparli się urokowi tej gry. Za multi demo dostaje u mnie 8,5. Premiera w pierwszym kwartale 2001, ale na razie zalega cisza, więc może się to przeciągnąć. Jako ciekawostkę mogę powiedzieć, że już w demko Polacy grają co najmniej dużo (w tym oczywiście ja). Jeśli chcecie zdobyć namiary na kumpli do gry, to zapraszam na oficjalną stronę CD Projektu traktującą o Falloucie - fallout.cdprojekt.com. Uważajcie jednak - to twardzi goście zahartowani w morzu krwi i stertach oderwanych kończyn. Został nawet uruchomiony programik do odnajdywania polskich graczy, którzy akurat są online.

Pool of Radiance : Ruins of Myth Dranor
Pewnie niewielu z was pamięta Pool of Radiance, bo gra ukazała się w 1988 roku i była jedną z pierwszych gier opartych o system AD&D. Owego czasu gra ta zrobiła furorę, bo była naprawdę świetna i wciągała bardziej niż gobliński odkurzacz bojowy. Teraz, po bez mała 13 latach, wydana zostanie jej kontynuacja. Jej akcja ma miejsce w tytułowych ruinach Myth Dranor (pisałem o nich miesiąc temu, ale przypomnę, że to zgliszcza po najwspanialszym mieście elfów, doszczętnie zniszczonym przez zło). Czego możemy się spodziewać po tym bardzo obiecującym tytule? Ano kilku rzeczy: gra będzie oparta o trzecią edycję D&D, będzie miała trójwymiarową grafiką (wierzcie mi, prezentuje się naprawdę świetnie, zwłaszcza, że ruszy i na PII 233 MHz i z 12 MB kartą VooDoo). Bardzo sympatycznym dodatkiem jest tu interaktywność otoczenia - będziemy mogli wyważać kraty, rozbijać beczki lub przestawiać stoły (wiadomo, karczmarze nie mają gustu i tak ustawiają najcięższe krzesła, że w czasie zadymy zawsze lądują nam na plecach). Autorzy obiecują również możliwość dojścia do 16 poziomu doświadczenia i dostęp do czarów ósmego poziomu, których, nawiasem mówiąc, ma być ponad sto. Do tego zaś dochodzi jeszcze nieliniowa fabuła i zadania zostawiające graczowi dużą dowolność, a wszystko to zobaczymy (oby!) już w drugim kwartale tego roku.

Dodatki do Icewind Dale i Baldur's Gate 2
Heart of Winter - taki tytuł będzie nosił dodatek do Icewind Dale. Wraz z nim dostaniemy kilka nowych miejsc do zwiedzenia (np. miasteczko Dekapolis Lonelywood i - co mnie cieszy, bo w Icewind Dale ich jakoś nie widziałem - obóz barbarzyńców wraz z zasiedloną przez nich wyspą). Główny wątek wić się będzie wokół problemów związanych z barbarzyńcami panoszącymi się zbyt blisko Lonelywood. Dostępnych będzie 20 nowych przeciwników poczynając od barbarzyńców, a na polarnych robakach i smoku kończąc. Heart of Winter ma się ukazać w pierwszym kwartale tego roku. Natomiast dodatek do Baldur's Gate będzie miał podtytuł The Throne of Baal i najprawdopodobniej ukaże się w maju. Niestety, nic więcej na ten temat nie wiadomo, ale będę informował was na bieżąco.

Fallout III - widok
Jak donosi nam Frech z oficjalnego polskiego centrum Fallout, w trzeciej części naszej ukochanej gry widok ma pozostać niezmieniony - będzie to ten sam co w jedynce i w dwójce, stary (i dobry) rzut izometryczny. Obiekty będą już jednak w pełni trójwymiarowe i bardzo prawdopodobnie, że dostępna będzie możliwość zoomowania i obracania kamery.

Diablo II - desperacja polskiej społeczności bn
Polski bn umiera - takie pogłoski słyszy się coraz częściej na kanałach bn okupowanych przez polskich graczy. Przyczyną tego całego zamieszania są olbrzymie lagi/pingi, które uniemożliwiają jakąkolwiek znośną grę w trybie multiplayer postaciami closed. Za ten stan rzeczy gracze winią głównie brak odpowiedniego łącza (czyt. z sensownym transferem) do europejskiego serwera w Szwecji. Rozwiązaniem miała być odpowiednia "bramka", dzięki której zostałby rozwiązany problem lagów. Niestety, na dzień dzisiejszy możliwość postawienia serwera ■ Polsce jest raczej niemożliwa, a jedyna nadzieja to postawienie serwera na własną rękę przez polskich graczy, ale korzystanie z niego najprawdopodobniej byłoby odpłatne. Po więcej szczegółów zapraszam na stronę protestu przeciw lagom: www.forteca.prv.pl.

potem już normalnie wysyłać listy na adres <gospoda@action-plus.pl>. Zachęcam was bardzo serdecznie do zapisywania się ■ listę, bo im więcej was będzie, tym będzie ciekawiej. Ostatnio padła nawet propozycja gry w RPG przez e-mail i sporej liczbie osób się spodobała. Na razie jesteśmy na etapie ustalania systemu, w którym będziemy grać. Mistrz gry został już wybrany. Tak ... oczywiście mnie ożeniono z tą funkcją, chodź przyznam, że to może być bardzo interesujące, a że mistrzować lubię, więc do pracy się zabieram.

A teraz słów kilka o planach na przyszłość. Za miesiąc zaczniemy cykl prezentacji najlepszych, naszym zdaniem, gier RPG w historii gatunku. Na pierwszy ogień pójdzie moja pozycja numer 1 oraz te stojące na szczytach jeszcze paru innych osób. W maju zaś rozwiążemy konkurs dotyczący RPG online i przyszłości RPG w ogóle. Następnie pałeczkę przekażemy wam. Przesyłajcie nam opisy swoich ukochanych erpegów - nie chodzi zresztą o najnowsze cudeńka. Mogą to być wszystkie RPG na dowolną maszynkę. Byleby tylko nikt nie próbował podciągnąć pod RPG-a Tetris, bo w to nie uwierzę. Najbardziej zależy nam, byście przedstawili swój własny, jak najbardziej subiektywny stosunek do danej gry. Może nawet opisy jakiś najciekawszych momentów - pokażcie po prostu, że faktycznie zakochaliście się w danej grze. :) Najlepsze teksty będą regularnie drukowane w naszej gospodzie. Jednocześnie z ukazaniem się kwietniowego numeru ruszą nasze wielkie wybory na najlepsze RPG, jakie poczynił człowiek. Możecie głosować tylko ■ jeden tytuł i tylko wysyłając maile ■ adres naszej gospody (choć gdy wykrystalizuje się czołówka, głosowanie przeniesie się na stronę Action Plusa w Internecie). Głosy będę zliczał do końca listopada, aby wraz z nadejściem nowego roku oznajmić wszem i wobec najlepszy RPG wszech czasów. Aktualna lista 10 najlepszych RPG będzie na bieżąco drukowana w gospodzie. Zapraszamy więc do zabawy, a dziś to już koniec - czas ruszać w dalszą podróż. Do zobaczenia za miesiąc

Piotr Swaczyński

Plany wydawnicze:

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

Marzec
Battle 4 + Incubation - wersja PL
Pizza Connection 2 - wersja PL
Dracula: Zmatchwywstanie - wersja PL
Worms World Party - wersja PL
Giants - wersja PL

Pozostałe
Traffic Giant Gold - wersja PL
Na kłopoty Pantera - wersja PL
Adaś i Pirat Barnaba 2 - wersja PL
Original War - wersja PL
Hellboy - wersja PL
Jagged Alliance 2: Unfinished Business - wersja PL
Test Drive 6 - wersja PL
Icewind Dale: Heart of Winter - wersja PL
Fallout: Tactics - wersja PL
Jeckyll & Hyde - wersja PL
Iron Strategy - wersja PL
Simon the Sorcerer 3 - wersja PL
Frogger 2: Zemsta Błotniaka - wersja PL
Pac Man - wersja PL
M&Ms - The Lost Formulas - wersja PL
The Nations (Alien Nations 2) - wersja PL
Industry Giant 2 - wersja PL
Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium - wersja PL
Diablo 2: Pan Zniszczenia - wersja PL

IM Group tel. (022) 6422766

Marzec
Black & White - wersja PL
Clive Barker's Undying
Commandos Ammopack (Commandos BEL + BCoD)
Heroes of Might & Magic Gigabox Collection (HoMM3 + HoMM-AB + CrusadersMM) - wersja PL
Hugo - Rollercoaster - wersja PL
Lego Stunt Rally - wersja PL
NBA Live 2001
Sudden Strike - wersja PL
The Typing Of Dead
Three Kongdoms - Fate Of The Dragon
The Sims Gigabox Collection (The SIMS + Światowe Życie) - wersja PL
Twoje Komiksy: Lucky Luke - wersja PL
Twoje Komiksy: Smerfy - wersja PL

Pozostałe
Commandos 2 - wersja PL
Ford Racing 2001 - wersja PL
Heroes Chronicles - Clash Of The Dragon - wersja PL
Heroes Chronicles - Conquest Of Underworld - wersja PL
House Of Dead - wersja PL
Lego Island 2 - wersja PL
Lego Rock Raiders - wersja PL
The Sims - Balanga - wersja PL
Twoje Kreskówki: Smerfy - wersja PL
Twoje Kreskówki: Lucky Luke - wersja PL
Shogun: Total War - The Mongol Invasion - wersja PL
Startopia - wersja PL
Ultima Online - The Third Dawn - wersja PL

Play It! tel. (018) 4440560

Marzec
Nascar 4
Blair Witch: Część 3 - Historia Elly Kedward - wersja PL

Pozostałe
Myst 3: Exile
Tribes 21
Duke Nukem Endangered Species
Tropico
Mafia
Arcanum
Destroyer Command
Throne of Darkness
Pool of Radiance 2
Fly! II
Silent Hunter II
Merchant Prince 2
Harpoon 4
Duke Nukem 4Ever
Empire Earth
Warrior Kings
Age of Wonders 2: The Wizard's Throne
GTA 3D
Hidden & Dangerous 2
Max Payne
Myth III: The Wolf Age
Outlive
Stronghold
Team Fortress 2

LEM tel. (022) 6428165

Marzec
Everquest Deluxe Edition
Pro Rally 2001- wersja PL
Star Wars:Episode I: Naboo (Rogue Squadron 2) - wersja PL

Pozostałe
Conflict Zone: Peacemakers
Stupid Invaders - wersja PL
Evil Twins: Cyprien's Chronicles - wersja PL
Red Faction - wersja PL
Z: Steel Soldiers - wersja PL
F1 Racing Championship - wersja PL
Playmobil: Alex - wersja PL
Playmobil: Laura - wersja PL
Rainbow Six - Covert Ops - wersja PL
Return to Castle Wolfenstein - wersja PL
Star Trek Bridge Commander - wersja PL

Coda tel. (022) 864 78 25

Marzec
The Ward: Posłaniec z Przyszłości - wersja PL
MAGIX playR - wersja PL
Evil Islands - wersja PL
Hired Team - wersja PL

Pozostałe
brak informacji

Topware tel. (033) 8130316

Marzec
brak

Pozostałe
Grouch - wersja PL
Catan - wersja PL
Super Taxi Driver - wersja PL
Resurrection - wersja PL
Runaway - wersja PL
Iron Dignity - wersja PL
Artex - wersja PL
Jack Orlando dla Windows - wersja PL
World War III - wersja PL
Earth III - wersja PL

Sztab Weteranów - marzec

Wygrywa nie ten, kto gra dobrze, ale ten, kto gra lepiej!

Tym oto wartościowym mottem chciałbym serdecznie powitać wszystkich żołnierzy w trzeciej odsłonie naszego Sztabu. Lista dyskusyjna działa już pełną parą (ci, którzy jeszcze się na nią nie zapisali, mają okazję nadrobić zaległości, wystarczy wysłać e-maila pod adres listserv@silver-shark.com.pl z wiadomością (tytuł nieważny), która brzmi "subscribe Sztab, <tu wpisać wasz adres e-mail>"), tak więc i Sztab może zacząć funkcjonować na pełnych obrotach. Jak za chwilę zauważycie, pojawiło się kilka nowych działów, w których prezentowane będą poglądy naszych wspaniałych klubowiczów (wszak to jest główny cel działania Sztabu). Tyle tytułem wyjaśnień, a teraz baczność. Zaczynamy.

Uniwersytet polowy

W tym miejscu będę zamieszczał artykuły powiększające wiedzę szanownych żołnierzy (i to zarówno nowicjuszy, jak i tych bardziej doświadczonych). Dziś pora na drugą część klasyki, którą każdy kandydat na generała znać powinien.

SimCity

Pierwsza pozycja z długiej listy "Simów", będąca jednocześnie matką gier ekonomicznych. Wydana w czasach prehistorycznych (1989 rok!), przez kilka kolejnych lat cieszyła się dużą popularnością. Startując z 20 000 zielonych w kieszeni, dostajemy zadanie wybudowania wioski, która z czasem przeobrazi się w prawdziwą metropolię. Zaczynamy więc budować domy, zakłady pracy, doprowadzamy do nich prąd, wodę, dbamy też o odpowiednią ochronę świadczoną przez służby komunalne (służba drogowa, straż pożarna, policja). Brzmi to może dość prosto, jednak możecie mi wierzyć - harmonijny rozwój miasta poprzez zachowanie odpowiednich proporcji nie był łatwy i doprowadzał do napadów furii nawet doświadczonych ekonomistów. Jeśli dodamy możliwość skorzystania z wielu scenariuszy (pozwalających nam np. na objęcie stanowiska burmistrza Nowego Yorku tuż po trzęsieniu ziemi czy też ataku Godzili!), to otrzymamy produkt, który wciąga na długie godziny. I pomyśleć, że to wszystko mieściło się na jednej dyskietce.

The Pirates!

Przez długi czas zastanawiałem się, czy ta pozycja powinna znaleźć się w Sztabie Weteranów. I nie chodzi bynajmniej o jej jakość, ale o problem z klasyfikacją, bo nie jest to typowa gra strategiczna. W końcu zwyciężył sentyment, jakim tę pozycję darzę, tak więc, drodzy rekruci, przed wami słów parę o grze, która po dziś dzień odbija się szerokim echem w świecie gier komputerowych. The Pirates!, jak nietrudno się domyślić, opowiadają o ciężkim, acz przyjemnym życiu piratów. Zaczynając w roli kapitana nędznej szalupy, stajemy przed długą drogą do sławy i pieniędzy, i tylko od nas zależy, w jaki sposób zechcemy ziścić nasze marzenia. Możliwości są olbrzymie: na handlu pomiędzy karaibskimi koloniami poczynając, poprzez służbę dla kogoś z zaangażowanych w walkę o dominację państw, na beztroskim atakowaniu i grabieniu (yeah!) wszystkiego kończąc. Oprócz wielokrotnych morskich i lądowych potyczek, mogliśmy zaangażować się w sprawy bardziej osobiste, jak odnalezienie zaginionych członków naszej rodziny, zdobywanie tytułów szlacheckich, odkładanie pieniążków na spokojną emeryturę, uwodzenie córek gubernatorów czy też gromadzenie ziem nadanych nam przez króla (bądź królową), któremu zdecydowaliśmy się służyć. Gra wciągała nie tylko przez wieczór, ale nawet przez lata (!), co oczywiście zostało wykorzystane przez Microprose (oczywiście z genialnym Sid Meierem na czele), która zdecydowała się stworzyć grę Pirates Gold (czyli to samo w nowej szacie graficznej). Mimo pewnej wiekowości (wszak mówimy o grze z początku lat 90) sądzę, że dzisiaj również wciągnie ona niejednego gracza! Sam regularnie pogrywam w Piratów, do czego i was zachęcam.

Mega-lo-Mania

Twór firmy Imageworks złotymi literami wyrył się w mojej pamięci (stąd też i pytanie związane z tą grą w styczniowym Sztabie). Mega-lo-Mania o lata wyprzedzała swoją epokę (rocznik '91) i do dziś (!) zimuje na moim twardym dysku. Miodność tego prehistorycznego RTS-a (choć jest to mocno naciągnięta klasyfikacja) mogłaby dziś posłużyć za przykład dla większości producentów gier. Cztery strony konfliktu, kilkanaście surowców do wydobywania, spora liczba technologii do odkrycia i olbrzymia jej dynamika to chyba największe zalety tego klasyka. Co ciekawe, możliwości negocjacji (w celu nawiązywania sojuszy z graczami kierowanymi przez komputer) działały bez zarzutu (nasz sprzymierzeniec zawsze przybywał nam z odsieczą), w odróżnieniu od niektórych dzisiejszych superprodukcji! Na koniec wypada wspomnieć o znakomitym intuicyjnym interfejsie - nawet początkujący gracz w 5 minut był w stanie go opanować. Co tu dużo pisać - Mega-lo-Mania jest grą doskonałą!

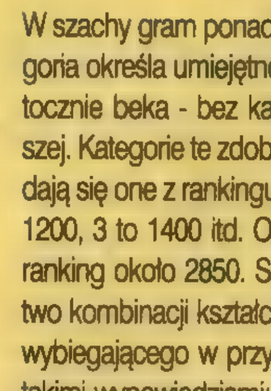
Railroad Tycoon

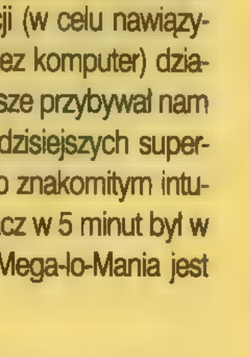
Starym strategom wystarczy wiadomość, że twórcą tej gry był Sid Meier. Człowiek-legenda (choć wtedy jeszcze tak znanym programistą nie był), o którym więcej napisałem w lutowym wydaniu Sztabu. Któż z was czytających te słowa, w dzieciństwie nie bawił się kolejką i nie chciał zostać kolejarzem? Właśnie na to pozwalała nam wydana w 1990 roku produkcja Microprose. 1 000 000 funtów, rok 1900 i zero konkurencji tłumaczy wszystko - naszym zadaniem jest stworzenie kolejowego imperium. Oprócz budowy kolejowych połączeń w różnych częściach świata (w tym i w Polsce), możemy zaangażować się w ekonomiczny rozwój danego regionu (dostarczając odpowiednie surowce do fabryk, a później transportując gotowy produkt m.in. do miast) czy też grę na giełdzie pozwalającą na wykupienie konkurencyjnych linii. Railroad Tycoon był grą bardzo trudną - tu nie ma mowy o żadnej przypadkowości. Każda inwestycja, każdy kilometr położonych torów musiał być starannie przemyślany. I właśnie chyba bezwzględna ekonomia zachęcała wielu graczy do podjęcia wyzwania. W kolejnych latach zostały wydane następne pozycje spod znaku "Tycoon", z czego najbardziej znana i zdecydowanie najlepsza jest Transport Tycoon, jak sama nazwa wskazuje - pozwalająca na inwestowanie we wszystkie możliwe rodzaje transportu.

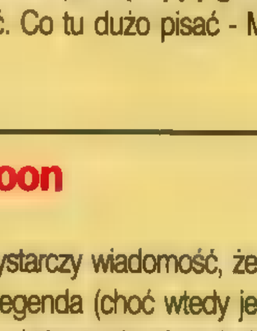
Twórczość Sztabowa

Tutaj co miesiąc prezentować będę najciekawsze teksty napisane przez was, szanowni czytelnicy. Jesteś maniakiem i chcesz przybliżyć innym swoją ulubioną grę strategiczną? Nic prostszego - wystarczy odpowiednio przelać swoją wiedzę na papier! Dziś 5 minut sławy należy do sierżanta Daniela Sodkiewicza, któremu właśnie oddaję głos.

W szachy gram ponad sześć lat i mam trzecią kategorię. Kategoria określa umiejętności graczy w przedziale od szóstej (potocznie beka - bez kategorii), która jest najniższa, do pierwszej. Kategorie te zdobywa się na specjalnych turniejach. Składają się one z rankingu. Szósta kategoria to ranking 1000, 5 to 1200, 3 to 1400 itd. Obecny mistrz świata Kasparov posiada ranking około 2850. Szachy to przepiękna gra, której bogactwo kombinacji kształci pamięć i uwagę, doskonali wolę, uczy wybiegającego w przyszłość przewidywania. Spotykam się z takimi wypowiedziami: "A jak można uczyć się grać w szachy? Pewnie rozgrywać partie". Otóż nie. Nauka polega na przeglądaniu partii, które rozgrywają mistrzowie (zapisywanych w specjalny sposób), jak i rozwiązywaniu zadań typu: daj mata białymi w jednym posunięciu. Osobiście traktuję szachy jako przyjemne hobby, jednak jak każdy szachista marzę o osiągnięciu mistrzowskich wyników. Najważniejsze jest to, że szachy są dobrym sposobem na







KONKURS

CDPROJEKT

Kupon 01.2001

1. Jaką cenę ma wydana przez firmę CD Projekt znakomita gra Glanz i Obywatel Kabuto?

2. Proszę podać pełny tytuł najnowszej części gry, w której dowodzimy plutonem dzielnych robaczków.

3. Wymień tytuły przynajmniej czterech gier spod znaku Battle Isle.

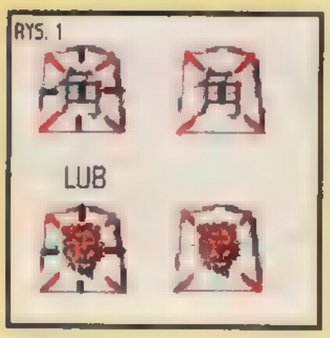
4. Z jakiego kraju pochodzą twórcy gry Kingdom Under Fire (nie chodzi o wersję PL!).

5. Proszę wymienić wszystkie nowe cywilizacje, które pojawiły się w dodatku Age of Empires 2: Conquerors.

życie, przy tym można się dobrze bawić. Zalety tej wspaniałej gry odczułem na własnej skórze. Otóż, dzięki długim partiom na turniejach, które trwają nawet do sześciu godzin jedna (!), dzięki przyswojeniu sobie długo trwających wysiłków umysłowych, łatwiej jest mi się skupić przy nauce i lekcjach. A co do powiedzenia "refleks szachisty", muszę powiedzieć, że jest niezbyt trafne. Szachista musi myśleć szybko i dobrze, gdyż niektóre partie turniejowe rozgrywa się na czas. Na koniec chciałbym przedstawić wam jedną z odmian szachów - Shogi. Są one japońską odmianą szachów, która jest najpopularniejszą grą tego typu w Kraju Kwitnącej Wiśni. W Japonii jest około milion graczy Shogi. Gra rozpowszechniła się poza granice Japonii, oczarowując tysiące graczy z Chin, USA i Europy. Od jakiegoś czasu odbywają się międzynarodowe turnieje wyłaniające najlepszych graczy w Shogi. Gra powstała około tysiąca lat temu. Od tamtego czasu powstały jej różne odmiany, jak np. Makruk, Xianggi, Korea chess, Indian chess i Sittuyin.

Zasady gry - SHOGI

Jak zdobyć planszę do gry? W polskich sklepach jeszcze tej gry nie spotkałem. Dlatego najłatwiej jest zrobić planszę i figury samemu. Z planszą nie powinno być dużego problemu, wystarczy bowiem trochę większa tekturka z kwadratami 9/9 (rys. 4). Figury również można wykonać z kartonu, wycinając pięcioboki (rys. 1). Do odpowiedniego oznaczenia figur możemy wykorzystać oryginalne japońskie litery (które niestety nic nam nie mówią) albo zastąpić je np. symbolami zwierząt (rys. 1). Korzystając z rys. 2 i rys. 4, należy wykonać odpowiednią liczbę symboli, a następnie przykleić je do wcześniej wyciętych kartoników. Pamiętajcie, że pionki, które mogą awansować (np. srebrny generał SILVER),



są dwustronne. A o co chodzi w awansowaniu? Popatrzcie np. na rys. 3. Gdy pionek czarny, który ma możliwość awansu, dojdzie do jednego z żółtych pól, zostaje odwrócony na drugą stronę (awansuje), dzięki czemu zwiększają się jego możliwości (rys. 2), dając lepsze ruchy, które będzie mógł wykonywać. Jak poruszają się poszczególne figury, przedstawia rys. 2 (legenda). Aby ułatwić sobie rozgrywkę, najlepiej zaznaczyć na kartonikach, jak porusza się dany pionek, w sposób, który przedstawia rys. 1. Kolor czarny to ruch o jedno pole w danym kierunku, kolor czerwony to możliwość przemieszczania się przez całą długość szachownicy w zaznaczoną stronę. Figury przeciwnika i twoje są identyczne. Różnią się od siebie dzięki ostremu wierzchołkowi, który musi zawsze wskazywać na przeciwnika (rys. 4). Gdy zbijemy przeciwnikowi jakąś figurę, to bierzemy ją dla siebie. Może ona jednak powrócić na pole walki. Aby tego dokonać, należy zamiast swojego ruchu dołożyć wcześniej zdobytą figurę na odpowiednie pole (rys. 3, czarny na czarne, żółty gracz dokłada na pole żółte).

Piony dokłada się jako figury, które nie awansowały. Bicie figur odbywa się tak, jak w zwyczajnych szachach - zmiatamy tę, która stoi na polu, a po niej przesuwamy naszą bierkę. Aby wygrać, należy zamatować króla przeciwnika. Co ważne, ostatni szachująco-matujący ruch musi być wykonany figurą PAWN - inne figury mogą tylko pomagać (blokując). Oczywiście, obowiązuje szachowanie króla, który z kolei musi w takiej sytuacji uciekać. Powyższe zasady napisałem z pamięci i dostępnych mi materiałów, które przywiozłem z Międzynarodowego Turnieju Szachowego Czech: Open w Pardubicach w 2000 roku. Wszelkie pytania i sugestie kierujcie pod adres: ddsss@poczta.onet.pl, każdemu chętnie pomogę.

Pozdrawiam wszystkich szachistów i zachęcam do zainteresowania się szachami, które bardzo dobrze mogą zapełnić twój wolny czas.

Sierżant Daniel Sodkiewicz
(ddsss@poczta.onet.pl)

Gorący temat - zakończenie

Dwa miesiące temu zaproponowałem dyskusję dość obszerny temat: "Grafika w grach strategicznych. Czy potrzeba superwyglądu, by zainteresować gracza? Czy musi odbijać się to na fabule? Gdzie znajduje się granica, której nie powinno się przekraczać?". Otrzymałem od was, żołnierze, olbrzymią ilość e-maili oraz listów (wielkie dzięki, wiedziałem, że można na was liczyć!), które uważnie przeczytałem. Nadeszła pora na przyznanie nagrody za ten najlepszy i na podsumowanie tematu. Zacznę od przedstawienia kilku najciekawszych listów, a na koniec napiszę, jakie jest moje zdanie na ich temat. Gotowi? No to lecimy!

1. Jeżeli chodzi o temat grafiki, to tu zdania są chyba podzielone - dla jednych liczy się głównie grafika, a dla innych fabuła (większość zaś lubi i to, i to). Przejdźmy do czasów pierwszych najazdów wojsk sowieckich na Europę - mowa o "C&C Red Alert", klasyki każdego stratega wojennego. Wtedy nikt nie wiedział, że postęp w grafice, jaki przypadł na dzisiejsze czasy, będzie aż tak powalający. Ale mimo wszystko mówię: GRAJĄC W 1996 r. W RED ALERTA, BAWIŁEM SIĘ O WIELE LEPIEJ, NIŻ GRAJĄC DZISIAJ NP. W STAR WARS FORCE COMMANDER! Podsumowując moje poglądy - odpowiedź wydaje się prosta. W grze liczy się przede wszystkim fabuła, a supergrafika to tylko miłe kosmetyczne urozmaicenie zabawy. Niestety fajna grafika może odbić się na fabule gry, gdyż firma produkująca grę w pierwszej kolejności zajmie się grafiką, a dopiero potem stworzy byle jaką fabułę...

Kubański terrorysta Koszalina
(beata_w@promail.pl)

2. Grafika musi być śliczna. To daje dodatkowego kopa do siedzenia całymi godzinami przed monitorem. Choć klimat jest też bardzo ważnym elementem, albowiem bez tego praktycznie nie ma gry! Do tego MUSI być dobrana odpowiednia muzyka, odpowiednie demo wprowadzające - wszystko musi być zgrane! Powiem wam, że choć DUNE 2 nie miała grafiki wysokich lotów, to ja co pewien czas ciągle w nią pogrywam (jak mnie akurat coś najdzie ;-). "Dlaczego, przecież to już dinozaur?", zapytacie. Odpowiedź jest prosta - ta gra ma klimat, który wciąga aż po uszy - jak narkotyk [powinni tego zabronić ;-) dop. Marszałka]. Na przykład, taka gra jak EARTH 2150 - rewelacja, to jest to! Klimat - muzyka rewela, demo rewela, grafika - po prostu miodzio. Bardzo trafny realistyczny motyw z dowożeniem amunicji, czołgi nie strzelają w nieskończoność. Podsumowując - myślę, że granicy nie ma. To jest tak, jak z muzyką - tyle już wymyślono, a ile jeszcze można wymyślić.

Kapral Sławomir Dziewiński
(dziewin@poczta.onet.pl)

3. Porządna grafika na pewno nie przeszkadza w grze. Ostatnio naprawdę rzadko mamy do czynienia z grami posiadającymi słabą oprawę wizualną, wręcz przeciwnie, a jeżeli już trafią się jakieś 'kwiatki', to nie są one zauważane w naporze nowości. Takie zaś produkty jak Sudden Strike, Sacrifice czy choćby od dawna szumnie zapowiadane Settlers IV bazują głównie na zaj... grafie. Czy więc należy to potępiać? W żadnym wypadku nie! Właśnie takie przeboje przecierają drogi innym, tworzą nowe gatunki. A mimo wszystko są gry, które nie potrzebują usprawnień w grafice. I nie mówię tutaj bynajmniej o szachach... Chodzi mi o klasyczne turówki. Dla prawdziwego fana, a ja za takiego się uważam, nawet dzisiaj przyjemnością jest gra w tak stare tytuły jak Steel Panthers czy V for Victory (stąd, o ile się nie mylę, wzięła się nazwa kącika? [a właśnie, że nie ;-) dopisek Marszałka] oraz niezapomnianą Civilization. Sam przez niespełna tydzień rozpaczałem, kiedy jeszcze rok temu mój wysłużony... magnetofon z C-64 wciągnął kasetę z Tigers In The Snow (jest to chyba jedna z pierwszych, czysto turowych gier w historii - data produkcji 1988). Zresztą, przekonany jestem, że w grach (a już strategiach szczególnie) grafa musi być przede wszystkim efektywna, a po prostu często wiąże się z tym konieczność efektowności. Nie boję się gier posiadających słabą grafikę! Do dzisiaj z przyjemnością przycinam w takie kawałki jak Stars!, Colonization, UFO: Enemy Unknown czy Sabre Team. Ba. UFO to bardzo dobry przykład, że gra nie musi mieć superfajerwerków i wodotrysku w myszce - wystarczy, że w odpowiednich proporcjach połączy się muzykę, grafikę i grywalność. Inny przykład? Proszę uprzejmie - Jagged Alliance 2. W moim odczuciu grafa jak na kraj pogrążony w wojnie jest troszkę zbyt cukierkowa, ale taki, a nie inny styl grafiki doskonale spełnia swoje zadanie, czegóż więc chcieć więcej? Żaden z kumpli mających lepszy sprzęt ani razu nie zajarał się tak bardzo przy Rainbow Six czy Total Annihilation: Kingdom, jak ja cieszyłem się, ujrzawszy Master of Orion 2. Nigdy chyba tego nie zapomnę - dobra, śmietankowa, poczułem się jak ktoś zupełnie wyjęty... eee... chyba odszedłem troszeczkę od tematu ;). Reasumując (che, che, jakie mądre słowo): dla prawdziwego stratega grafika nie jest najważniejsza. Jeżeli zaś ktoś nie gra w Capitalism, bo nie obsługuje akceleratora, czy też w Master of Magic (też niezła starsza gierka!), bo jest za stare, to taka osoba nie może uważać się za stratega! To tak jak z niektórymi filmami. Mimo że nie mają efektów specjalnych i czadowej obsady, to odnoszą sukcesy, bo mają to COŚ. A z grami komputerowymi jest tak, że rzadko kiedy COŚ idzie w parze z grafiką, a częściej jest przez grafę, niestety, zaćmione.

Kapral Sir FiDu
(sir_fidu@poczta.fm)

4. Dawno, dawno temu w grach komputerowych najważniejsza byłą grywalność. Z opowiadań moich kolegów graczy wiem, że wtedy do pełni szczęścia wystarczała jakaś prosta, najczęściej zręcznościowa gierka, beczka piwa (bezalkoholowego oczywiście ;-)) oraz kilku towarzyszy rozgrywki [i dzisiaj też tak jest - to zależy właśnie od grupki przyjaciół, z którymi rywalizujemy - dop. Marszałka]. Osobiście żałuję, że nie miałem dostępu do takich cudów jak C64, Atari, Amiga. Za moich

czasów (tzn. kiedy dostałem komputer) rynek gier został zalany pięknymi pod względem graficznym tytułami. To były czasy pierwszego z akceleratorów VooDoo 1. Pamiętam, jak rzesze graczy (wraz ze mną) z rozpromienionymi czołami ciachały np. w Myth. Cała nasza społeczność nie mogła nadziwić się soczystością, pięknem grafiki serwowanej nam przez te karty, niektórzy nawet prorokowali, że już nic lepszego nie może powstać... Jednak wraz z postępem technologicznym zaczęły powstawać coraz to nowe i lepsze urządzenia i znowu zaczęły nam parować okulary, gdy wpatrywaliśmy się w te przepiękne obrazy. Do czego zmierzam? Chodzi mi o to, że coraz lepsze wyniki akceleratorów nie zawsze były proporcjonalne z miodnością. Teraz spróbuję odpowiedzieć jednoznacznie na pytanie postawione w Action Plusie. Moja odpowiedź jest następująca: nie ma stałej, konkretnej granicy rozdzielającej grafikę i grywalność w zainteresowaniu grą. Ta granica jest płynna i zależy od konkretnego tytułu. Weźmy na tapetę Starcrafta. Według mnie grafika w nim występująca jest prześliczna, wyjątkowa i funkcjonalna - a przy tym nie wymaga wspierania akceleratorem. Tak samo grafika w UFO: EU nie jest dla współczesnego gracza czymś zachwycającym, niektórzy powiedzieliby nawet, że jest odrażająca. Jednak w mojej opinii jej funkcjonalność i estetyka potrafią zachęcić (resztę zrobi sama gra) do grania nawet współczesnego gracza. Civilization - czy ktoś pamięta jeszcze ten tytuł (???) [oczywiście, np. ja i inne przedlodowcowe mamuty, dop. Marszałka] - dzisiejsi rozpieszczeni gracze wyśmialiby mnie zapewne, widząc, że bawię się w coś takiego (ale to jest całkiem inny temat). Oni nie potrafiliby docenić potencjału drzemiącego w tej serii. Ja do dziś w wolnym czasie lubię sobie pokierować poczynaniami mojej skromnej [:-)] cywilizacji i dostarcza mi to tyle satysfakcji, co granie we współczesne strategie...

Kapral Kuki
(kuki@poland.com)

5. Czy potrzeba superwyglądu, by kogoś zainteresować grą? Tak i nie ;-). Tak dlatego, że aby zainteresować grono również nierasowych strategów, a powiedzmy takich maniaków FPP, trzeba pokazać grafę na poziomie, dajmy na to tej z Kwaka. Oczywiście, gdyby nie supergrafa i trzeci wymiar, nie powstałyby takie tytuły jak Sacrifice i HomeWorld. Nie dlatego, że taki np. maniak RTS jak ja to patrzy na grywalność, fabułę, A NIE GRAFĘ!!! Oczywiście jest ona potrzebna, ale w RTS-ach to sprawa drugorzędna! Czy musi się to odbijać na fabule? Niestety - czasem producenci odgrzewają stare pomysły i okraszają nową grafą, co nie jest przyjemne dla graczy (gdzie jest granica)? Moim skromnym zdaniem, w końcu jestem tylko sierżantem, producenci będą dążyli do zrobienia RTS-a, którego grafa będzie zbliżona do tej w realnym świecie. I tu się zatrzymają! Zaczną pracować nad fabułą i wyjdzie nam to tylko na zdrowie!!

Sierżant Michał Liwerski

6. "Rejs o grafice". Witam wszystkich ludzi logicznych, którzy zajmować się będą tematem grafiki w grach strategicznych. Powiem na wstępie, że nic nie kręcę i swymi myślami podzielę się z wami. Otóż grafika owa jest bardzo wpływowa. Wie, gdzie uderzyć, żeby się zmierzyć z każdym fanem taktyki. Myślą, że zamkną wam nią oczy, kiedy skończy im się czas roboczy. Ale my jesteśmy sprytniejsi i wiemy, kiedy chcą nas oszukać ci panowie, już bardziej siwi. Grafika to nie wszystko, liczy się też ryzyko. Ryzyko sprawnej akcji i naszej owacji. Bo bez uznania, nici z zarabiania. Ale co do tematu naszego, czy trzeba superwyglądu wizualnego? I bez owijania w bibułę: grafika nie wpływa na fabułę. Jedynie w pewnej części na poziom naszej chęci, jaką darzymy grę, w której wszystko "się świeci". Dlatego powiadam, że biada wam, jeśli patrzycie tylko na grafę, popełniacie straszną gafę. A gdzie się znajduje granica, w której nie powinno być przebicia? Odpowiem wam, ludziska mądre niczym "psiska". W miejscu styku taktyki, strategii i grafiki, nie zapominając o interfejsie, który pominąłem w mym "rejsie". A teraz żegnam wszystkich i nie dajcie się manii, jaką jest patrzenie się w ekran godzinami.

Kapral Bartłomiej
"Caladan" Czerniak

7. Kiedy gramy w grę komputerową, nasze oczy powinny delektować się piękną grafiką, uszy powinna pieścić idealnie dobrana do sytuacji na ekranie monitora muzyka, ■ szare komórki za każdym razem, gdy krew uderzy do mózgownicy, analizować sytuacje, opracowywać scenariusz postępowania i zachwycać się tym, w czym uczestniczą. Jeżeli po włożeniu CeDeka z grą lub jej demem aparaty Golgiego w moich nadnerczach nie zaczynają wytwarzać tak dużych ilości adrenaliny, że mój znajomy biolog zaczyna przeklinać dzień, w którym zostawił swój skalpel w ciele chomika sąsiada, wyładowuje się na owym nośniku tak, że po jego zobaczeniu, moja informatyczna dostałaby zawału... ;-). Sorry Winnetou, ale jak wydaję sporo pieniędzy i poświęcam swój cenny czas na jakieś badziewie, zamiast na przeczytanie ciekawej książki czy grę w piłkę na podwórku, krew się we mnie gotuje, i gdyby nie fakt, że jestem pacyfistą, zadośćuczyniłbym memu kumplowi, dostarczając mu takich zwłok, jakie on lubi - pokiereszowanych, w kawałkach, by pasowały do jego kolekcji ;-). Wymagam od programistów każdej firmy, która namawia mnie do kupna ich produktu jednej rzeczy: ich dzieło ma nie pozwolić mi odejść od komputera przez dłuższy czas. Grywalność ma mnie przytłaczać, powinna być zabójcza, ogromna jak zawartość klozetu po lewatywie z gliceryny. Nie obchodzi mnie za bardzo, w jaki sposób to osiągną. Kupuję, wkładam CeDek do napędu i ma być jazda na całego. W żadnym wypadku nie mogę później żałować czasu spędzonego przy blaszaku - muszą pamiętać o tym twórcy, którzy wolą tworzyć wojny za pomocą myszki i C++, niż brać w nich udział w prawdziwym życiu. Przechodząc do sedna sprawy, powiem, czego dokładnie wymagam od grafiki w strategiach. Chcę, by była przyjemna dla oka! Chcę wiedzieć, że odpowiednie osoby wysiliły się trochę i odwaliły kawał dobrej roboty, że z każdym swoim dziełem poprawiają się! Nie muszę widzieć bardzo efektownych fajerwerków, będących wynikiem skomplikowanych obliczeń. Oczekuję, że mapa będzie czytelna, budynki i jednostki będą się od siebie różniły, tak jak mają się różnić i będzie ich kilka rodzajów - pięć bunkrów na pięć czołgów to za mało. Jeżeli do czegoś takiego doda się niezłą muzyczkę, ciekawe misje oraz kampanie, dobrze zaprogramuje się AI, mamy całkiem porządną produkcję, której można poświęcić uwagę! Mam pieniądze (marzenia...), mam czas (herezje jakieś tu wypisuję), nie mam nic ciekawszego do roboty (zdarza się) - wchodzę w to! Ot, i wystarczy, żeby moje oczy mogły patrzeć na to, co się dzieje na ekranie przez tyle czasu, ile zamierzam poświęcić gierce. Jednak nie oznacza to, że wspaniała grafa połączona z przyzwoicie wykonanymi pozostałymi elementami programu nie wciągnie mnie bardziej. Wręcz przeciwnie! Jeżeli obraz, który wyświetlał będzie mój monitor, sprawi, że mój fotel rozbije się o ścianę, że wizualne elementy gry będą chociaż w połowie pieścić moje oczy, jak czyniły to "Ostatnia wieczerza" Leonarda, Katedra Mediolańska, Bazylika Św. Marka czy też inne arcydzieła sztuki światowej, którym nie dorówna nic, nigdzie i nigdy (i tego z mojej głowy nie wybije nawet gumowy kurczak, ■ nawet rozmowa z jego właścicielem ;-), będę dziękował twórcom za tę radochę i błogosławił dzień, w którym nabyłem ów software drogą kupna. Tylko żeby nie zaniedbano innych elementów gry, bo tego nie daruję! Shiny Inc., jeżeli twój "Sacrifice" jest naprawdę taki wspaniały, genialny i doskonały, że po jego uruchomieniu pójdzie mi w pięty, bądź uwielbiana na wieki wieków. Tak trzymać! Twórzcie wspaniałe produkcje, które sprawią, że zakręci się łezka w oku starym wyjadaczom. Niech będą szczęśliwi, że ich ukochany gatunek tak ewoluuje, że z dnia na dzień otrzymują produkty coraz lepsze, które mają wspaniałą grafikę, świetną muzykę i mistrzowsko zaprogramowane AI. W końcu wykonanie takiego produktu jest celem każdego programisty, począwszy od tych, którzy pisali gry na prehistoryczne komputery (tutaj pragnę pozdrowić mojego starego, nieodżałowanego, wspaniałego Amstrada CPC 6128... i Sege Master System. Wiem, że na nią raczej nie było strategii, ale nie bijcie... nie;-). Weszliście na dobrą drogę i nie zbaczajcie z niej, pozwalając innym, by podążali w wasze ślady. No, tylko niech ktoś, a nawet ktosie, zostaną, by pisać gry, które jakoś zniosą starsze komputery! To koniec moich wykno... wypocin. Pragnę bardzo serdecznie przeprosić śp. Tego, Co To czytał i złożyć kondolencje jego rodzinie. Pragnę bardzo serdecznie poprosić, by mnie jeszcze nie zabijali, ponieważ mogę zrobić coś pożytecznego dla świata. Bardzo proszę się z tego nie śmiać ;-).

Sierżant Tomasz Dudziński
(tomassis@inetia.pl)

Konkurs 2

Każdy szanujący się klub powinien posiadać swoje logo. I właśnie to zadanie stawiam przed wszystkimi uzdolnionymi graficznie strategami! Możecie być pewni, że awansów nie poskąpię, a autor najlepszej pracy oprócz dozgonnej chwały ma szansę na nagrodę-niespodziankę. Ze względów technicznych pod uwagę będą brane jedynie prace stworzone w dowolnym edytorze, zapisane w formie pliku jpg i przesłane na adres generalicja@actionplus.pl. Jeśli nie posiadasz dostępu do Internetu, nagraj swoje dzieło na dyskietkę, a tę wyślij na adres redakcji (i módl się, by po drodze nie padła - a warto ją dobrze opakować czymś miękkim...). Na wszystkie prace czekam przez dokładnie miesiąc, tak by w maju można już było ogłosić zwycięzcę.

A teraz czas na moje skromne zdanie. Większość z was, drodzy żołnierze, wypowiadała się dość ostrożnie, szukając kompromisu: "grafika musi być śliczna, lecz gra powinna posiadać również superklimat". Jednak to jest ideał, na który rzadko można natrafić (niestety). W dzisiejszych czasach większość firm stawia na superrealistyczną grafikę, reszta (fabuła+miodność gry) jest zazwyczaj dodatkiem! Spróbujmy puścić nieco wodze fantazji i założyć, że stworzenie gry wymaga 10 000 godzin. W naszych realiach przynajmniej 8000 h poświęci się na oprawę wizualną. A gdyby pójść inną ścieżką? Na oprawę graficzną przeznaczyć np. 2000 h, a pozostałe 6000 na ulepszenie AI komputerowego przeciwnika czy też na optymalizację kodu gry (tak by i na słabszych maszynach działała płynie)? Oczywiście, liczby przytoczone przeze mnie są tylko symbolami ukazującymi pewne proporcje. Czy ktoś z was będzie mógł podać tytuł gry z brzydką (tzn. odstającą od reszty) grafiką, ale za to przemyślaną i z supergrywalnością? Raczej nie, bo o takich produkcjach się nie słyszy. Ale jeśli problem odwrócić i wskazać strategie z cudowną grafiką i zerową miodnością - nie będzie problemu z podaniem przynajmniej kilkunastu tytułów! Moim zdaniem granica usprawniania grafiki już dawno została przekroczona! Dostajemy produkty z cudowną wizualną oprawą, ale koszty, jakie ponosimy, są ogromne. Zaczynając na niezwykle szybko rosnących wymaganiach sprzętowych (kilka lat temu nikt by nie pomyślał, że do gry w strategię potrzebne będą potężne akceleratory grafiki 3D!), a na odgrzewaniu starych pomysłów kończąc. Skoro średnie prędkości naszych procesorów wzrosły w ostatnim czasie potrójnie, to ja wymagam trzykrotnie lepszych gier!

Na koniec, zgodnie z obietnicą, czas przyznać nagrodę za najciekawszy list (jeszcze ciepłe pudełko z Sacrifice, ufundowanym przez CD Projekt!). Po długich obradach i wielogodzinnych dyskusjach postanawia się, że powędruje ona do sierżanta Tomasza Dudzińskiego, który - oprócz ciekawych poglądów - wykazał się olbrzymim poczuciem humoru, doprowadzając pana Marszałka do płaczu ze śmiechu. Pozostałe osoby, które przedstawiły swój głos w dyskusji, otrzymują awanse.

Jednocześnie chciałbym zaproponować nowy temat, który w tym miesiącu brzmi: "Strategie RTS czy turówki - które z nich cenisz bardziej? Czy RTS-y są przyszłością, czy może fatalnym nieporozumieniem?". Na listy czekam do końca miesiąca, a tradycyjnie autor najlepszego z nich otrzyma nagrodę. Zachęcam do precyzyjnego wyrażania opinii, ustawiania się po wybranej stronie barykady i przytoczenia odpowiednich argumentów.

Poczta Sztabowa

Kapral Sir Fidu pisze: 1. "1 czy 2 strony to maximum dla SW (taki skrót może być?), czy walczył będziesz o więcej? 2. Konqrs... jest zdecydowanie za prosty, na przyszłość domagam się trudniejszych :) 3. Wracając do konkursu - można wysłać odpowiedzi e-mailem? Jeśli nie, to czy dopisywać coś na kopercie? Czy trzeba wyciąć ten kupon z gazety? 4. A sam na początek mianowałeś się marszałkiem - hehehehe - cwaniak z ciebie".

1. Skrót SW wygląda całkiem nieźle (i do tego tajemniczo - żaden szpieg obcego wywiadu go nie złamie ;-))). Te 2 strony to był tylko początek! Jak lew będę walczył o zwiększenie objętości kącika, tak by za jakiś czas zajmował 90% czasopisma, a na okładce widniała nazwa SZTAB Weteranów (z malutkim dopiskiem Action Plus ;-). A tak poważniej, to, jak widać, raczej nic nie stoi na przeszkodzie, by SW zajmował więcej miejsca. Ograniczeniem będzie głównie kreatywność czytelników przekładająca się na liczbę ciekawych listów ;-). 2. Za prosty? Hm OK - będzie trudniejszy! Mam jednak nadzieję, że Kapral nie będzie jedyną osobą przysyłającą poprawne odpowiedzi ;-). 3. Kupon oczywiście trzeba wyciąć - najlepiej nakleić go na kartę pocztową (to rozwiązuje problem dopisku ■ kopercie i jest tańsze od listu). Wysyłanie odpowiedzi e-mailem może umożliwić oszustwo (co za problem założyć sobie xxx skrzynek pocztowych i wysłać xxx poprawnych odpowiedzi) - mam pomysł, jak tego uniknąć, jednak to sprawa bliżej nieokreślonej przyszłości. 4. Wiem, jestem okropny, ale heh - to jest całkiem uczciwe. Jeśli kryterium przyznawania awansów zależy od długości tekstu, które zamieści dana osoba w SW, to chyba ten stopień słusznie będzie mi się należał. ;-)

Kapral Dekert pisze: 1. "Uszanowania i pozdrowienia dla (baczność) Marszałka (spocznij) oraz dla braci w Strategiach. Po tym przydługawym powitaniu chcę wyrazić dużą radość z powodu powstania Sztabu Weteranów. 2. Zastanawiam się, czy turowki trzeba bronić, bo czy Panzer General 2, Civilization czy cała seria Frontów nie bronią się same, wpisując się w kanon Strategii? 3. Chodzi mi po głowie ta obrona, w której wszystkie argumenty wydają się być dość wysilone, to tak, jakby mieć pretensje do szachów, że są turowe".

1. Witamy na pokładzie, ■ raczej, hm, w Sztabie, bo jak na razie jesteśmy wojskami lądowymi. 2. Moim zdaniem, trzeba, należy i powinno się bronić turówek! Masz rację - one w dużej mierze bronią się same, jednak najpierw trzeba o nich usłyszeć i posmakować. A na to rzesze młodych fanów RTS nie mają zazwyczaj czasu czy też ochoty. 3. He, he, no to mamy pomysł na grę-hit XXI wieku - szachy rozgrywane w czasie rzeczywistym! Dorzucimy jeszcze grafikę 3D i sukces murowany ;-).

Agent pisze: "1. Mam wam za złe, że w lutowym Sztabie Weteranów, w miejscu, gdzie wymieniliście najlepsze strategie wszech czasów, nie pojawiły się dwa tytuły, mianowicie: Starcraft i Command&Conquer".

1. Spokojnie, spokojnie, to była dopiero pierwsza część. Starcraft na 100% się pojawi, jednak C&C? Hm, tu sprawa jest ciężka. IMHO gra nie stanowiła jakiegoś superprzełomu (prawie wszystko to było już w Dune 2). Muszę się jeszcze nad tym zastanowić ;-). A swoją drogą to, hm, ta ksywka "agent"? Ja bym się tak z tym nie afiszował ;-). Kurczę, trzeba w Sztabie założyć jakieś zabezpieczenia i wzmocnić ochronę.

Kapral Bartłomiej Czerniak pisze: "1.Może zamiast stopnia marszałek dać weteran?".

1. Pomysł dość rozsądny, tym bardziej że jeden marszałek w klubie zupełnie wystarczy ;-). Po długiej naradzie i burzliwych obradach postanawia się zmienić zapis w regulaminie i zastąpić stopień marszałka weteranem. Reszta 10-stopniowej skali pozostaje bez zmian.

Kapral Paweł Chrapka pisze: "1. Mam jeszcze jedną małą propozycję odnośnie Sztabu Weteranów, chodzi mi mianowicie o utworzenie internetowej ligi RTS-owej. Liga taka polegałaby oczywiście na rozgrywkach między czytelnikami. Najpierw powinniście zrobić ankietę, w jaką grę chcieliby grać czytelnicy. Potem, przez jakiś czas mogłyby trwać eliminacje, a na końcu oczywiście nagrody, dla, powiedzmy, trzech najlepszych osób. Po kilku miesiącach można by było zmienić grę, aby i fani innych tytułów mieli okazję. I tak w kółko."

1. Nie widzę większych przeszkód. Jeśli rzeczywiście są osoby chętne, aby w tym uczestniczyć, to ja ■ swojej strony dołożę wszelkich starań, by pomysł ten zrealizować. Proponuję jednak jeszcze trochę poczekać, aż ruszy internetowa strona klubowa i kanał Irc - to ułatwi organizację takiej ligi. Oczywiście w grę nie wchodziłyby tylko RTS-y, ale i inne strategie Multiplayer.

Głos ludu

Pragnąc dostosować możliwie najbardziej Sztab Weteranów do waszych potrzeb, co miesiąc będę przeprowadzał małą ankietę. Pytania dotyczyć będą spraw dość istotnych, dlatego zachęcam wszystkich do oddania swojego głosu. Dzisiejszy problem brzmi:

Czy w Sztabie Weteranów powinno znaleźć się więcej zdjęć, grafik?

I trzy możliwe odpowiedzi:

1. Zdecydowanie tak, od samych literek boli mnie głowa ;-).
2. Tak, jednak pod warunkiem, że nie wpłynie to na zmniejszenie ilości tekstu.
3. Zdecydowanie nie, zamiast tracić miejsce na rysuneczki, lepiej zmieścić kolejny list od czytelników.

Na odpowiedzi czekam do końca miesiąca. Piszcie na adres redakcji (ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław) lub e-mailujcie (generalicja@actionplus.pl). Wśród wszystkich, którzy wezmą udział w ankiecie, rozlosowana zostanie nagroda-niespodzianka (kupon nie jest potrzebny - tylko podajcie swoje namiary!).

Szpiedzy donieśli

1. W chwili gdy czytacie te słowa, w sklepach powinna znajdować się najnowsza strategia wydana przez Bluebyte - Battle Isle 4: The Andosia War. Cudowna trójwymiarowa grafika i ciekawe połączenie rzeczywistego i turowego trybu gry ma zapewnić jej sukces. Czy tak się stanie, warto przekonać się samemu, tym bardziej że polski dystrybutor - CD Projekt, gratis dodaje całkiem niezłą strategię Incubation. Oczywiście, obydwie gry są w pełni spolszczone. Cena w normie - 99 zł.

2. Coraz więcej wiadomo na temat długo oczekiwanego Warcrafta 3. Blizzard wyjawił, iż będzie on nosił podtytuł Reign of Chaos. Do wyboru będziemy mieli cztery odmienne rasy (początkowo mówiono o sześciu!): Ludzi, Orki, Elfy Ciemności (Drowy) i Nieumarłych. Olbrzymi nacisk położony ma być na wątek RPG. Niczym w serii Heroes of Might and Magic, pojawią się postacie bohaterów gromadzących punkty doświadczenia i dowodzących naszymi oddziałami. Prócz tego, na w pełni trójwymiarowych mapach napotkamy sporą ilość neutralnych miast, warowni i NPC-ów, z których usług będziemy mogli skorzystać. Największa tajemnica pozostaje nadal nierozwiązana - o to, kiedy Warcraft 3 znajdzie się na półkach, proponuję zapytać doświadczonego jasnowidza.

3. O szwedzkiej firmie Strategy First jeszcze do nie dawna chyba nikt nie słyszał. Proponuję natychmiast naprawić ten błąd, albowiem zupełnie niespodziewanie wydała ona najlepszą, być może, grę strategiczną ostatnich czasów. Europa Universalis, bo oczywiście o niej tu mowa, przenosi nas w lata 1492-1792 i w tym okresie oddaje pod nasze władanie jedno z sześciu mocarstw europejskich (oczywiście jest i Polska)! Olbrzymia liczba opcji przy zachowaniu wszelkich realiów historycznych sprawia, że jesteśmy straceni dla świata na długie godziny. Panie i panowie - czapki z głów, bo mamy do czynienia z grą genialną. Na koniec dodam, iż polskim dystrybutorem jest firma Coda, a w wersji spolszczonej gra powinna znaleźć się na półkach pod koniec lutego. Cena - 99 zł.

4. Pojawił się kolejny klon legendarnego The Pirates! Gra nosi tytuł: Sea Dogs i została stworzona przez programistów z mało znanej firmy ZeniMax Media. Jako pierwsza rzuca się w oczy znakomita grafika 3D, która, co ciekawe, nie wymaga od nas superpotężnego sprzętu (Pentium 233 i 64 MB RAM-u powinno wystarczyć). Fabuła (łudząco podobna do hitu sprzed lat) pozwala się nam wcielić w człowieka morza z okresu kolonialnego. To, czy zostaniemy piratem, kupcem, czy też korsarzem jej królewskiej mości, zależy już tylko od naszej fantazji. Niestety, na dzień dzisiejszy nie wiadomo, która z firm zostanie dystrybutorem tej gry w Polsce i czy w ogóle pojawi się ona na naszym rynku. A byłoby czego żałować.

Rozwiązanie konkursu

Czas na moment, na który z pewnością wielu z was oczekuje - rozdanie nagród. W pierwszym odcinku Sztabu zadałem pięć pytań, zacznijmy więc od prawidłowych odpowiedzi:

1. Settlers 4 kosztować będą 99 zł.
2. Za pomocą nagród pieniężnych kontrolujemy naszych podwładnych w grze Majesty.
3. Gatunek RPS zapoczątkować ma gra Warcraft 3.
4. Tytuł "The Best game of the show" na targach ECTS otrzymała gra Sacrifice.
5. Ta znakomita przedstawicielka klasyki nosiła tytuł Mega-lo-Mania.

Wśród sporej liczby nieprawidłowych odpowiedzi (jak widać, pytania nie były takie proste - i bardzo dobrze!) znalazło się też kilka (dziesiąt...) poprawnych. W wyniku losowania nagrody trafią (pocztą) do szeregowych: Kamila Tomaszewicza z Piechnic, Pawła Paskurewicza z Sokółki i Andrzeja Bordzio z Suwałk. Wszystkim nagrodzonym serdecznie gratuluję, a pozostałym życzę szczęścia następnym razem - już teraz macie kolejną szansę!

Informacje o kadrze Sztabu

Decyzją z dnia 4.02.01 postanawia się:

Awansować szeregowych: Sir Fidu, KUKI, Dekerta, Mateusza Męderowicza, Jędrzeja Napiecka, Kamila Znamieca, Pawła Chrapkę, Bartłomieja Czerniaka i Sławomira Dziewińskiego do stopnia kaprala.

Awansować kaprali: Daniela Sodkiewicza i Tomasza Dudzińskiego do stopnia sierżanta.

Jednocześnie dowództwo żywi nadzieję, że ww. nie spoczną na laurach (czy też na Laurze, jak oświadczył sierżant Dudziński ;-) i zrobią wszystko, co w ich mocy, by nasz ukochany Sztab Weteranów rósł w siłę!

I w tym miejscu nadszedł czas na pożegnanie. Tradycyjnie zachęcam wszystkich do pisania listów i słania e-maili. Na zakończenie przypomnę jeszcze o naszej liście dyskusyjnej i już znikam z harcerskim "czuwaj" na ustach....

Marszałek Artur Ukoń
Generalicja@actionplus.pl (skrzynka dowództwa)
Sztab@actionplus.pl (skrzynka listy dyskusyjnej)

Konkurs z numeru lutowego

Ponieważ szachownica wydrukowana przez nas w numerze lutowym może być nieczytelna, jej dużą wersję można zobaczyć na stronie Action Plusa w Sieci (www.actionplus.pl) lub też wykorzystać poniższy zapis:

Białe: Kh6, He8, We6, Wh4, Sa6, Sg6
Czarne: Kd5, Wc1, Wb5, Gh1, Gb6, p.e3, d6, a7

Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, odcinki Hackera i Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Całe archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów znajdujących się na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ostąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał godny następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!

NOWOŚĆ

cena: 25 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA Action PLUS

04/2000 kwiecień cena 3,50

Instrukcja: Plane Crazy

Solucje: Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr

Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj cena 3,50

Instrukcja: Incoming

Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II
Wild Wild West

Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims

Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec cena 3,50

Instrukcja: G-Police

Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień cena 3,50

Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek

Poradniki: Fallout 2 - sekrety

Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro

Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age

Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

10/2000 październik cena 3,50

Instrukcja: M.A.X. 2

Solucje: Deus Ex, Icewind Dale, MDK II, Diablo II, Longest Journey

Poradniki: Shogun: Total War, Thief II cz. 2

Hacker: Tipsy

11/2000 listopad cena 3,50

Instrukcja: MIG Alley

Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry

Hacker: Save Game Show, Tipsy

12/2000 grudzień cena 3,50

Instrukcje: International Rally Championship Big Race U.S.A.

Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1

Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

01/2001 styczeń cena 3,50

Instrukcja: Total Annihilation

Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2

Poradniki: Sheep

Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery
Tipsy

02/2001 luty cena 3,50

Instrukcja: Heroes of Might & Magic

Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice, Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II

Poradniki: FIFA 2001

Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

Zamawiam:

- ☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
- ☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....
.....
.....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:
CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: .....
.....
.....
Łącznie kwota do zapłaty: .....
1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
.....
podpis zamawiającego
Proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.
pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:
CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: .....
.....
.....
Łącznie kwota do zapłaty: .....
1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
.....
podpis zamawiającego
Proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.
pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:
CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: .....
.....
.....
Łącznie kwota do zapłaty: .....
1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
.....
podpis zamawiającego
Proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.
pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Pokwitowanie dla wpłacającego

Tipsy

America: No Peace Beyond the Line

Wpisz:

gimmemorefirepower - większa siła ognia
goldinmypockets – 1 000 złota
iwantfastfood – 1 000 jedzonka
icanwineverythingnow - wygrywasz level
iwantareallybadguy - Billy the Kid
iwantareallystrongher - więcej siły (?)
woodisverygood – 1 000 drewna
icangeteverything - jedzenie, drewno, kasa, 100 karabinów, konie
horsesarecrazy - 10 koni
iwantanamericanhero - David Crocket

Baldur's Gate 2

Edytuj plik Baldur.ini, znajdź sekwencję zatytułowaną: Program Options. Zaraz pod nią wpisz: Debug Mode = 1. Zgraj plik, uruchom grę. Naciśnij w czasie gry [Ctrl] i spację, by wywołać konsolę. Teraz wpisz kod, naciśnij [Enter].

CLUAConsole:SetCurrentXP("xxx") - dostajesz xxx punktów doświadczenia (ale nie więcej niż 2 950 000!) dla zaznaczonej właśnie postaci.

CLUAConsole:AddGold("xxx") - dostajesz xxx złota. Nie radzę stosować tego tipsa, gdy użyłeś kodu na punkty doświadczenia (i na odwrót)!

CLUAConsole:CreateItem("kod przedmiotu", xxx) - dostajesz xxx sztuk wybranego przedmiotu. Poniżej kody przedmiotów:
chan06 - Drizzt's + 4 Chainmail
leat08 -Studded Leather + 3 Shadow Armor
plat05 - Full Plate + 1
helm04 - Helm of Defense
shld04 - Medium Shield + 1
shld06 - Large Shield + 1
shld17 - Buckler + 1
ring07 - Ring of Protection + 2
ring08 - Ring of Wizardry
brac14 - Bracers of Defense AC 4
clck02 - Cloak of Protection + 2
belt06 - Girdle of Hill Giant Strength
boot01 - Boots of Speed
staf08 - Martial Staff + 3
hamm08 - War Hammer + 2
sw1h09 - Short Sword + 2
sw1h40 - Blade of Roses (LongSword + 3 + 2 Cha)
sw1h49 - Ninja To + 1
sw2h09 - Warblade (2-H sword + 4)
bow18 - Shortbow + 2
bow17 - Longbow + 2
slng03 - Sling + 3
ax1h03 - Battle Axe + 2
halb03 - Halberd + 2

MoveToArea("xxx") - przenosi cię do lokacji o kodzie xxx. Pamiętaj, by przed wpisaniem tego tipsa zaznaczyć całą drużynę! A oto lista lokacji:

Temple District	=	AR0900
Graveyard District	=	AR0800
Slums District	=	AR0400
Waukeens Promenade	=	AR0700
Government District	=	AR1000
Bridge District	=	AR0500
Docks District	=	AR0300
CityGates	=	AR0020
Umar Hills	=	AR1100
Suldanesslar	=	AR2500
The Nine Hells	=	AR2900
Domain of the Dragon	=	AR1201
Asylum Dungeon	=	AR1512
Bodhis Dungeon	=	AR0801
Astral Prison	=	AR0516
Planar Sphere	=	AR0411
Cult of the Unseeing Eye	=	AR0202
Rift Dungeon	=	AR0204
Demon Outerworld	=	AR0414
De'Arnise Hold	=	AR1300
Trademeet	=	AR2000
Druids Grove	=	AR1900

Battle of Britain

Wpisz:

sea hawk - pożyjesz dłużej
fastfire - "gęściejszy" ogień z broni układowej
byby - rakiety samonaprowadzające (?!)
firefest - miotacz ognia (?!)
aaa - dodaje wieżyczki strzelnicze (?)

Business Tycoon

Naciśnij [Tab], wpisz kod, [Enter].

zeropercentinterest - dostajesz 10 milionów $
canyouspareadime - dostajesz 100 milionów $
nomoneydown - dostajesz 100 milionów $
iseelondoniseefrance - masz przeszukane wszelkie regiony
feelthatmojorising - dostajesz 10 jednostek wszelkich surowców

idkfa - dostajesz 99 jednostek wszelkich surowców
hitmeagain - dostajesz 1 Action Card
upmysleeve - dostajesz dużo Action Card :)
impressme - kończy ten projekt badawczy, który aktualnie prowadziłeś

Colin McRae Rally 2

Utwórzcie nowego kierowcę - identyfikator dowolny; w miejsce nazwiska wpiszcie kod.

allthebuttons - wszystkie samochody
greatnews - wszystkie tory

Dodatkowe samochody:

minime - Mini Cooper S
evilevo - Mitsubishi Lancer Szosowy
showmethecossy - Ford Sierra Cosworth
garywildass - Ford Racing Puma

Pomoce: (dostępne w menu opcje)

boingboingboing - sprężyste zderzenia
bouncybouncy - zmniejszona grawitacja
wheelybig - Monster Truck
curryforme - dopalacz
gofasterstripes - szybkie samochody
nuttynets - agresywni kierowcy
waveyourlefts - lustrzane odbicia torów
eatthis - kula ognia

Specjalne: (ponowne wpisanie wyłącza ten cheat)

hello razu and flea - królik w menu
turnontheice - muzyka w czasie rajdu
automode please - automatyczna rozgrywka
morrismode - ?
shinybuttons - ?

(nadesłał Mariusz "Speed Men" Iskram)

Europa Universalis

Naciśnij [F12] podczas gry i wpisz:

richelieu - kontrolujesz wszystkie jednostki (wojskowe)
pappenheim - odsłania mapę (on/off)
columbus - eksplorujesz wszystkie prowincje
gustavus - zwiększa poziom technologiczny obszaru (land)
drake - zwiększa poziom technologii stoczniowej (morskiej?)
cromwell - lepsza infrastruktura
polo - poprawia poziom handlu
oranje - ustawia Stability na + 3
cortez - wycina tubylczą ludność (on/off)
alba - tu nie będzie rewolucji! (on/off)
tilly - AI nie wypowie wojny (on/off)
montezuma - 50 000 dukatów
pocahontas - dodaje 10 kolonistów
dagama - dodaje 10 kupców
swift - podnosi liczebność stolicy prowincji o 10 000
tordesillas - Traktat z Tordesillas wchodzi w życie (Hiszpanie i Portugalczycy atakują wszystkie inne narody), (on/off)
luther - nadchodzi Reformacja - narody mogą przechodzić na protestantyzm, (on/off)
calvin - teraz mogą też zostać kalwinami
trent - anukuje tordesillas i calvin (on/off)
peterthegreat - limit jednostek (?)
russianhordes - che, che, masz dużo mięsa armatniego
difrules - god mode (on/off)
vatican - dodaje 10 dyplomatów
shogun - izolacja Japonii

Cheaty o nieznanym działaniu: info, event, load, save, dump, addplayer, removeplayer, messgroup, messall, creategroup, closegroup, language.

Evil Island

Użyj [^] aby wejść do konsoli i wpisz: thingamabob - zaktywizujesz cheat-mode. Teraz możesz wpisać:

help - dostępne cheaty
give 0 money x - daje x kasy
give 0 exp x - daje x punktów doświadczenia
fps 1 - pokazuje ilość fps

Kody o nieznanym działaniu: localrate, generateacks, lastfps, console, debuginfo

Fallout: Tactics (Demo)

Dodatkowe punkty akcji - gdy zostanie ci 1 Action Points, zrób quicksave, a potem quickload. To powinno odnowić punkty akcji do maksimum.

Giants: Citizen Kabuto

Naciśnij [T] lub [Y], po czym wpisz tips, naciśnij [Enter]

pleasehealme - pełna energia
mapshowitall - odkrywa mapę
gimmegifts - wszelkie znajdźki
allmissionsaregoodtogo - dostęp do wszystkich misji
basegoveryfast - szybsze budowanie bazy
basepopulate - wzrost populacji bazy (?)
basefillerup - energia dla bazy
ineedspells - nieskończona mana
itsmyparty - imprezka? :)
fr - a zobaczsz liczbę fps w grze w danej chwili

Gunlok

Naciśnij [~] i wpisz:

REB GOD - God Mode
REB INFINITE AMMO - nieskończona amunicja
GIVE [nazwa postaci], [nazwa rzeczy] - daje postaci X przedmiot Y. Np. GIVE GUNLOK LASER

•Weapon & Ammo
LASER
BINARY_LASER
MAXIM_LASER
BATTERY_PLUS

PLASMA_PISTOL
PLASMATRIX
PLASMAGNUM
AUTOLOCK_BOLTS
GRENADE_LAUNCHER
GRENADE_PLUS
GRENADE_EMP
MISSILE LAUNCHER
MISSILE_PLUS
MISSILE_EMP
FLAMETHROWER
NAPALM
NANOFRAG
EPULSAR

• Keys
KEY
KEYB

▪ Shield
SHIELD_PICKUP
ARMOUOR_PICKUP

• Body Slot Upgrade
AIM_ACCURACY_PICKUP
LOCK_DECODER
BEACON_TRACKER
TERRAIN_SCANNER
TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR
OMNI_SCANNER
HOLOGRAM_GENERATOR
AUDIO_CLOAK
SIGHT_PICKUP
SIGHTPLUS_PICKUP

Kingdom Under Fire

Naciśnij [Enter] i wpisz: ~ makemyday - aktywizuje cheat mode. Teraz znów [Enter] i:

~ hastalavista - niszczy wszelkie budowle
~ baegopa – dodatkowo 500 000 wszystkich surowców
~ simsimhae - szybkie budowanie
~ dayspring - odkrywa mapę
~ opensesame - ?
~ godblessu - odnawia energię
~ amosbemerciful - odnawia manę
~ knowledgeispower - j/w

• RPG Mode
W trybie RPG cheaty poprzedzaj kropką [.] zamiast [~].

Mechwarrior 4: Vengeance

Naciśnij jednocześnie klawisze : [CONTROL] [ALT] [SHIFT] i trzymając je wpisz:

IY - nietykalność
UO - nieskończona amunicja
HF - wyłącza Heat Tracking
IB - niszczy wrogiego mecha
ML - wygrywasz misję

Moon Project

Wpisz podczas gry:

Cheater 1 - aktywizuje cheat-mode
MyBrainIsFaster 1 - szybsze badania naukowe
Limit_Up # - zwiększa limit jednostek do wartości #
MoneyForNothing # - daje # kasy

Motocross Madness

Big Head Mode - w głównym menu gry napisz: Big Heads
Jeremy McGrath's Bike - w głównym menu gry napisz: kcussedocruoy
Nowy motocykl Honda - wpisz swoje imię jako: HONDAISACE

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

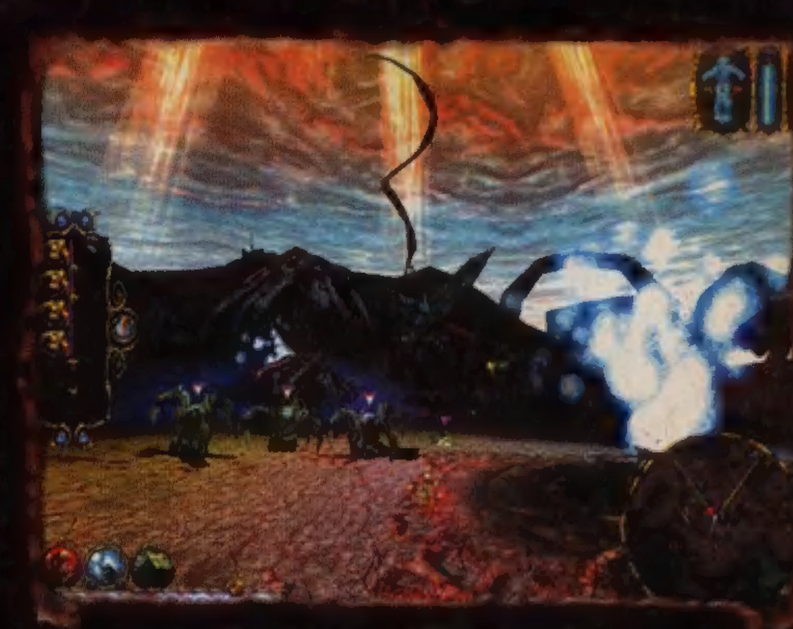
sacrifice™

MAGIA, KTÓRĄ POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów. Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut. Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni. Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów. Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości. Już niedługo Twoje marzenia spełnią się... Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.

Poświęć na ołtarzu przeciwników i zdobądź ich dusze, by wzmocnić swą magiczną moc.

Za pomocą potężnych czarów zmień ziemię w pole ciekłej magmy.



Znajdź się w samym środku krwawej wojny okrutnych bogów.

Na dwóch dodatkowych krążkach znajdziesz m.in.:

- *bonusowe mapy dla trybu single-player*
- *ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD*
- *40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów.*

3 CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 99 ZŁOTYCH

Interplay BY GAMERS, FOR GAMERS.™

Shiny ENTERTAINMENT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: http://www.gry.wp.pl/

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65. Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sacrifice jest znakiem handlowym Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo Interplay, „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp.